

JUEGO SHERLOCK HOLMES ANTHOLOGY ¡GRATIS!

¡UN PACK INCREÍBLE CON 3 JUEGOS COMPLETOS!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 252 MARZO 2016
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE

Los mejores juego de rol

PON AL DÍA TU COLECCIÓN DE JDR

AHÓRRATE 5€ SEBASTIEN LOEB RALLY EVO

HARDWARE

Lo último para tu PC

ACTUALÍZATE CON TODO LO NECESARIO

REPORTAJE

Realidad Virtual

¡VIAJA AL FUTURO POR POCO DINERO!

TOM CLANCY'S THE DIVISION

¡Jugamos la beta y te contamos todo!

AÑO XXXII Número 252
8 424094 820313 00252

ANTES QUE NADIE

Homefront The Revolution

ASÍ LUCHARÁS POR TU LIBERTAD...

PREVIEWS

FAR CRY PRIMAL
NEED FOR SPEED

REVIEWS

XCOM 2
STREET FIGHTER V
AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS

REVIEW

Rise of the Tomb Raider

¡EL MITO DE LARA RENACE!

NUEVOS MUNDOS

Hablábamos el mes pasado en esta misma página de la vuelta a las raíces, y de como esa espada de doble filo que tanto podía ofrecer grandes novedades sobre modelos conocidos, también podía caer sobre nosotros, como la de Damocles, con diseños fallidos por lo innovador. Es curioso que, tan poco tiempo después, en este mismo número, confirmemos cómo el talento de muchos desarrolladores permite que aquello que conocemos desde hace décadas llegue a nosotros con una frescura tal que parece que estamos ante nuevos juegos. Buenos, nuevos juegos son, así que habría que decir, casi, ante nuevos mundos que se abren ante nosotros. Tenemos varios ejemplos: «XCOM 2», «Rise of the Tomb Raider», el mismo «Far Cry Primal»... También hay ejemplos de que construir un nuevo mundo basado en lo ya conocido no siempre resulta bien. Te invitamos a descubrir tú mismo de qué títulos hablamos...

En realidad, cuando reflexionas un poco siempre llegas a la misma conclusión: hay que mirar cada juego por sí mismo. Una misma fórmula repetida hasta la saciedad puede seguir siendo atractiva si está bien desarrollada. Es más, algunas reinvenciones son tan brillantes que bajo las mismas mecánicas y mirando hacia el origen del diseño, asentado hace años, realmente abren las puertas a nuevos mundos. La resurreccion de Lara va a ser uno de esos puntos de inflexión que marcarán época.

De todos modos, como jugadores siempre esperaremos revoluciones constantes, ideas capaces de romper moldes, nuevas experiencias que nos enseñen el camino a otros conceptos. Quizá vengan de sagas conocidas, quizá de los juegos indie, quizá de –¿nuevas?– tecnologías como la R.V. Lo importante es no perder la capacidad de sorpresa, la ilusión, el entusiasmo. Quizá «The Division» nos deje de piedra. Bienvenido a Micromanía.

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
Los coleccionistas de juegos hace tiempo que agrupan la mayoría de sus títulos en librerías virtuales. ¿Realmente nuestros juegos son nuestros o sólo poseemos una gran cantidad de nada? **Pág. 11**



José Jesús García Rueda
La construcción de historias marca la diferencia entre algo divertido y una obra de arte. Hasta en el juego más sencillo, la narrativa es importante, como nos cuenta J.J. García rueda en El Taller. **Pág. 48**



Santiago Tejedor
Si estás interesado en la R.V. doméstica, siguiendo el que parece el futuro de los juegos, pero no quieres gastarte mucho dinero, prueba a experimentar con las propuestas de Santiago. **Pág. 58**



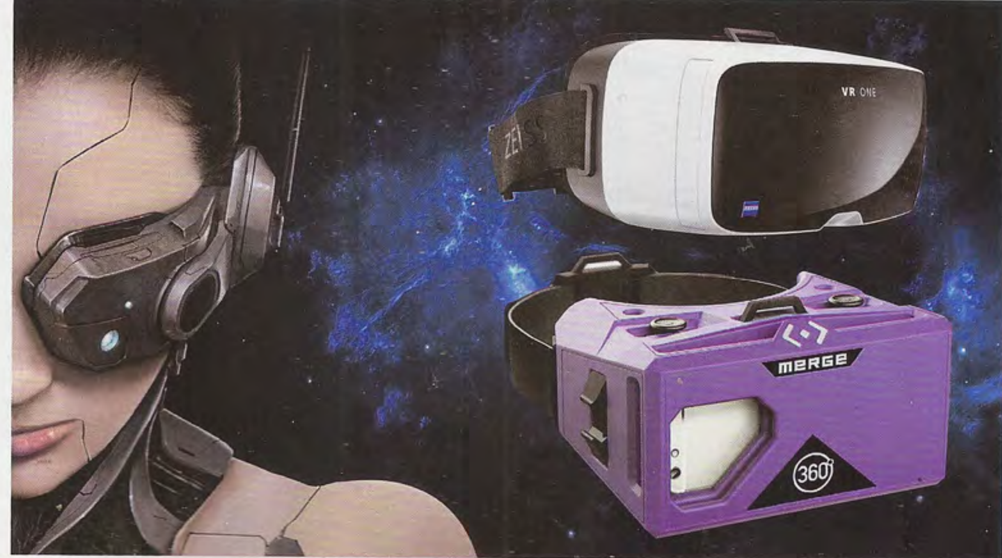
Luis Díaz Peralta
Crear juegos no es tarea sencilla, y la mayoría de estudios se abre paso en el panorama indie. Luis Días Peralta, de Alpixel Games, nos cuenta cómo se trabaja desde el desarrollo independiente. **Pág. 13**

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

SUMARIO



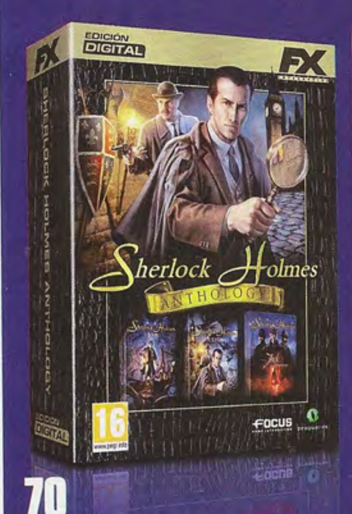


94 HOMEFRONT THE REVOLUTION

Prepárate para luchar por la libertad de Filadelfia y los Estados Unidos en un estremecedor futuro.

micromanía te regala

SHERLOCK HOLMES ANTHOLOGY



JUEGO VALORADO EN 10€

70 ¡TRES AVENTURAS GENIALES EN UN PACK!

Encarna al investigador más famoso del mundo y resuelve los crímenes más terribles. ¡Vive la aventura!





ÍNDICE POR JUEGOS

HITMAN

Asesina con estilo... ¡y por capítulos!

ACCIÓN **11 DE MARZO DE 2016** **IO INTERACTIVE / EIDOS / SQUARE ENIX**

Siempre hay una primera vez para todo, y para 47 el regreso que tanto llevábamos esperando se realizará por entregas. Sí, Eidos y Square Enix se pasan a la distribución digital con «Hitman» –otro juego que vuelve a sus raíces nominativas– desde el próximo día 11 de marzo. Los nuevos desafíos del agente más letal y escurridizo del software se desarrollarán en distintos países de todo el mundo, uno nuevo en cada entrega, que nos permitirán viajar a París, en el pack de lanzamiento, para luego, a partir de abril, visitar Italia, Marruecos, Tailandia, Estados Unidos y Japón. Un viaje alrededor del mundo por etapas. ¡Que 47 lo mate bien!



¿CÓMO PREFIERES CARGÁRTELO? Los objetivos podrán ser eliminados de formas muy diferentes. La libertad de acción será total, para que juegues a tu aire.



Y, ADEMÁS, DESAFÍOS CONSTANTES. El apartado online de «Hitman» se verá nutrido de desafíos y retos para la comunidad, de forma constante.





EL ASESINO VUELVE MÁS LETAL QUE NUNCA. El paquete de introducción del nuevo «Hitman» nos llevará a París, además de incluir los modos Contratos, Intensificación y Objetivos Escurridizos.



LOS ORÍGENES DE 47. El primer contenido de «Hitman» nos mostrará los comienzos del personaje, 20 años atrás, como un iniciado en la "universidad de los asesinos". Una especie de tutorial disimulado.

ANTE TODO, CON APLOMO Y SEGURIDAD. A veces no será necesario usar un disfraz o una vestimente específica. Un buen traje puede abrir muchas puertas, y las bambalinas de una pasarela de moda tampoco resultan extrañas para que un tipo elegante como 47 se pasee entre los personajes que la pueblan, haciendo de modelo...

ACCIÓN MULTIJUGADOR

ASÍ ES LA NUEVA GENERACIÓN DE UN GÉNERO EN AUGE

¿Buscas pelea? ¡Arremángate y ármate de valor si vas a conectarte, porque este año un puñado de juegos de acción online innovadores van a liarla a base de piques y tortas!

No hay manera de predecir qué estilos de juego se pondrán de moda en el futuro, atrayendo el interés del público. Por mucho que los analistas de mercado, los gurús más prestigiosos o nosotros, los medios, lancemos nuestros los vaticinios mejor argumentados. La realidad es caótica y escapa a cualquier pretensión de predecirla. Sin embargo, el prolongado desarrollo de los juegos y las intenciones declaradas por las compañías nos ayudan a estimar por dónde irán los tiros a corto plazo. Más aún cuando los gigantes de la industria se ponen de acuerdo, y aceptan el envite de entrar a competir con otros proyectos de sus rivales. Y así, el escenario para la batalla comercial más disputada este año empieza a estar claro: la acción online.

Dicen que 2016 va a ser el año de la Realidad Virtual, aunque, modestamente, eso está por ver, tal como pusimos en duda el mes pasado. Para nosotros resulta más evidente que mayores los esfuerzos de inversión están dirigidos a captar el máximo número de usuarios en cuentas de juegos online, donde la acción vuelve a distinguirse como el género universalmente preferido. O quizá, el menos arriesgado.

Las nuevas fórmulas

No es la primera vez que nos invade una fiebre por la acción enfocada al multijugador online. De hecho, esta vertiente no ha dejado de tener una aceptación multitudinaria desde hace una década. La

LA CUESTIÓN DE LAS MICROTRANSACCIONES



La infraestructura necesaria para sustentar un juego online a nivel global supone un esfuerzo de inversión solo al alcance de grandes compañías. Para poder financiarlo en los títulos más ambiciosos y complejos, algunas de ellas recurrirán a los temidos micropagos y DLC. Los costes adicionales para el jugador serán un aspecto crítico.

1.000.000 DE JUGADORES EN LA BETA DE «NOSGOTH»

En apenas una semana, tras el estreno de la beta abierta, (acceso anticipado) este de acción free-to-play de Psyonix ha reunido a un millón de jugadores.

LOS GRANDES DE LA ACCIÓN ONLINE EN 2016

Hace una década, las conexiones mejoraron lo bastante como para propiciar una fiebre por los combates multijugador. Ahora, la nueva acción online regresa evolucionada, para reunir a millones de jugadores.



OVERWATCH
La presencia de Blizzard en la apuesta, con «Overwatch» augura éxito para las partidas online y riesgo para sus competidores.



DOOM
Ya triunfó en el pasado y, si bien no está enfocado al juego online en exclusiva, la acción de «DOOM» promete un multijugador brutal.



BATTLEBORN
Gearbox y 2K fueron de las primeras compañías en olfatear el potencial de una acción online evolucionada, con elementos MOBA. ¡Está cerca!



PARAGON
Epic ha sido la última en "confesar" que se sube al carro los shooters online de nueva generación con su prometedor juego de acción/MOBA.



FOR HONOR
Ubisoft busca distinguirse de la competencia con un juego de combates medievales por equipos, sin renunciar a una campaña en solitario.




NOSGOTH
Ambientado en el universo Legacy of Kain, este *hack-n-slash* enfrentará a equipos de humanos y vampiros en una propuesta free-to-play.

CLAVES DECISIVAS

Aunque las propuestas son muy diversas, todos los juegos de acción online comparten algunos retos que serán decisivos para su éxito. El **funcionamiento fluido de los servidores** es el más obvio y, quizás, más crucial; pero también lo serán la regularidad de las **actualizaciones**, la diversidad de **modalidades de partidas**, los **costes asociados** a las cuentas y la **percepción de progreso** dentro del juego.

diferencia es que, de nuevo, vuelve a involucrar a los grandes de la industria: Blizzard, 2K, Ubisoft, Bethesda, Square Enix... Y lo hace, además, con ciertos elementos comunes que atestiguan una evolución en las experiencias que podemos esperar de esta generación de juegos de acción online. Y es que, pese a la amplitud de propuestas, –con juegos en primera o tercera persona, medievales, futuristas, fantásticos, etc.- la introducción de elementos tácticos (MOBA) se manifiesta, de entrada, muy habitual. Aún más, una constante, estos juegos estimularán la competitividad con un detallado progreso de nuestros personajes... Y con ello, nuestro apetito diferenciarnos. La cosa va a estar reñida entre las compañías y, entre los jugadores, los servidores echarán humo.

> **“La acción nos desafía este año sembrando la rivalidad online de múltiples maneras”**



PRODUCTOS DE MASAS O CON UN ENFOQUE ESPECÍFICO. Veremos juegos para todos los públicos, pero también otros orientados a los jugadores más *hardcore*.



EN PRINCIPIO, LA APUESTA FREE-TO-PLAY es la que asegura una acogida más favorable, pero el tiempo deberá determinar si merecen la pena.

BREVES



PRECIOS INTERVENIDOS EN LA RED STEAM

Tras prosperar la propuesta de la Comisión Europea para establecer /precios comunes, algunos títulos de Steam incrementan levemente su coste.
www.valvesoftware.com



«QUANTUM BREAK» NO ESTABA PREVISTO PARA PC

Hace unos días supimos que el juego saldría en PC pero, según dicen en Microsoft: "No sabían que podían hacerlo". Sea como fuere nos alegramos de recibirlo.
www.quantumbreak.com



UN TORTAZO POR EL ÉXITO DE «STREET FIGHTER V»

La masiva afluencia de jugadores bloqueó los servidores en el estreno del juego. Capcom, por fortuna, está reaccionando con diligencia.
streetfighter.com



SÓLO COMBATE ESPACIAL COMO OPCIÓN PARA «ELITE»

Frontier ha lanzado como módulo individual «Elite: Dangerous - Arena» una opción que se centra únicamente en los combates. Su precio es de 6,75 €.
www.frontierstore.net



«THE DIVISION» EMPLEARÁ LA TECNOLOGÍA EYE TRACKING

La versión de PC del juego de Ubisoft será compatible con dispositivos de seguimiento ocular como EyeX o Sentry Eye.
tomclancy-thedivision.ubi.com/game/es-es/home/

NOVEDADES DE MARZO

La primavera llega antes en tu PC

Tras un invierno realmente suave y lleno de novedades, la primavera va a empezar en PC a lo grande. Y es que estamos en un mes plagado de novedades que cierra el primer cuarto de 2016 a lo grande. Vamos a disfrutar de juegos de todos los géneros y de gran calidad, comenzando por el esperado nuevo «Far Cry», que nos llevará de viaje en el tiempo, nada menos que hasta los mismos orígenes de la humanidad. Pero además de acción nos vamos a encontrar con rol, velocidad, estrategia y hasta simulación con soporte de RV, amén del regreso de sagas como «Hitman», que estrenará nuevo sistema de distribución digital por capítulos. Si la primavera apenas ha empezado y viene así, el próximo mes promete ser increíble...

MARZO 2016: LANZAMIENTOS DEL MES



01

Far Cry: Primal
Ubisoft nos trae finalmente la impactante nueva entrega de sus aga de acción. ¡La prehistoria te espera!



03

Black Desert Online
Por fin se estrena en Europa el MMO de fantasía de Pearl Abyss.



22

TrackMania Turbo
La incombustible saga de carreras llega con una nueva entrega este mes.



08

Tom clancy's The Division
Si querías visitar Nueva York, más vale que vayas protegido para la pandemia.



25

Cities Skyline Monumental Edition
Meridiem lanzará en España la edición especial en formato físico



11

Hitman
El pack de introducción del nuevo «Hitman» se estrena en pocos días.



28

ADR1FT
505 Games ha confirmado que a finales de mes llegará «Adr1ft» al PC.

Y TAMBIÉN EN MARZO...



Killer Instinct
Los usuarios de Windows 10 podrán disfrutar de la temporada 3 del juego.



Day of the Tentacle: Special Edition
Una nueva remasterización para otro de los grandes clásicos de LucasArts.



Fallout 4. Automatron
El genial juego de Bethesda comienza a recibir sus primeros DLC. ¡Prepárate!



Just Cause 3. Sky Fortress
Lo mismo ocurre con el delirante juego de acción de Avalanche. ¡DLCs!

PRÓXIMAMENTE...

PRIMER TRIMESTRE 2016

FAR CRY: PRIMAL
1 de Marzo de 2016 ■ Acción ■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
La saga de Ubisoft viaja en el tiempo y nos lleva a la Prehistoria, para usar lanzas, piedras y flechas.

TOM CLANCY'S THE DIVISION
8 de Marzo de 2016 ■ Aventura / Rol ■ Massive Entertainment / Ubisoft ■ PC, XB One, PS4
Nueva York nos espera para controlar la pandemia.

DARK SOULS III
12 de Abril de 2016 ■ Acción, Rol ■ From Software, Bandai Namco ■ PC, XB One y PS4
El rol más brutal, extremo y exigente que jamás has jugado se renueva con una tercera entrega.

PRIMAVERA/VERANO 2016

TOTAL WAR: WARHAMMER
28 de Abril de 2016 ■ Estrategia ■ Creative Assembly, SEGA ■ PC
Dos universos increíbles se unen en un juego llamado a marcar un referente en la estrategia.

BATTLEBORN
3 de Mayo de 2016 ■ Estrategia MOBA / Acción ■ Gearbox, 2K Games ■ PC, XB One, PS4
¿Podrá el nuevo juego de Gearbox plantar cara al desafío de Blizzard con «Overwatch»?

DOOM
13 de Mayo de 2016 ■ Acción ■ id Software / Bethesda ■ PC, PS4, XB One
Antes prometía, ahora nos lo garantiza. ¡Brutal! Cada nueva escena revelada es todo un acontecimento.

MIRROR'S EDGE CATALYST
24 de Mayo de 2016 ■ Acción ■ DICE, EA ■ PC, XB One, PS4
Otro que también se nos retrasa es el regreso de Faith a nuestros discos duros. Habrá que esperar...

OVERWATCH
Primavera de 2016 (beta) ■ Acción ■ Blizzard ■ PC, XB One, PS4, Mac
Blizzard confirma que el asalto al trono de la acción multijugador es en primavera, pero no precisa fecha.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
23 de Agosto de 2016 ■ Acción, Rol ■ Nixxes, Eidos ■ PC, XB One y PS4
Adam Jensen concreta su fecha de regreso y estará en medio de un conflicto entre cibernéticos.

¿SON NUESTROS JUEGOS REALMENTE NUESTROS?

Desde hace años las colecciones de juegos han dejado de acumular polvo en las estanterías para llenar nuestras librerías virtuales. ¿De quién son tus juegos?

Paco Delgado
Director de Micromanía

La conservación de la información nos ha obsesionado desde tiempos inmemoriales. Con el paso del tiempo y las distintas tecnologías inventadas por el hombre empezamos a acumular información en tablillas, libros... Las librerías no fueron, de todos modos, comunes en la mayoría de las casas hasta hace bien poco, y en la vertiginosa evolución tecnológica desde la segunda mitad del pasado siglo, la irrupción de la informática doméstica y, lo que nos interesa, los videojuegos, esa obsesión por la información –de bits dedicados a la diversión y el entretenimiento, en este caso– devino en coleccionismo. Mucho jugones somos unos románticos, en el fondo, y tendemos a acumular copias físicas de juegos, incluyendo de coleccionista, hoy día. Los viejos jugadores somos así, tenemos una especial devoción por lo físico. Y algunos hasta por el papel.

Pero desde hace algo más de una década, con la aparición de Steam, todo cambió. Desde ese momento, ¿eran los juegos que comprábamos realmente nuestros? La cuestión no es menor, y se ha venido discutiendo sobre ella desde hace tiempo. Cuando Games for Windows se fue al garete muchos jugadores vimos nuestros títulos y colecciones entrar en un limbo extraño. Eran nuestros, pero no podíamos jugar con ellos. Así que, ¿de verdad eran nuestros? La cosa se fue arreglando poco a poco gracias a acuerdos con Steam, sobre todo, pero la situación dejó en el aire cuestiones importantes.

La posesión virtual es moneda corriente en la actualidad, y es algo que no parece tener vuelta de hoja. Lo que deja lugar a filosofar –aunque sea filosofía de salón– sobre qué compramos realmente cuando gastamos dinero en un juego. En copia física o no. Aunque las primeras cada vez lo tienen más complicado. Es así.



¿Compras o alquilas?

Hace pocos días, Electronic Arts lanzó el servicio Origin Access, en el que, con una tarifa básica, puedes jugar durante tiempo limitado –por meses–, todo lo que quieras a muchos títulos de su catálogo que se irán ampliando en número. La idea me parece estupenda, la verdad. No gastas mucho dinero, puedes jugar al título que prefieras, descargándolo, y si no te convence no has perdido mucho. Si te gusta, puedes seguir pagando. Pero el intercambio es claro. Has alquilado o, si prefieres, comprado tiempo. Ya está. Pero a los jugadores que tenemos esas colecciones ¿virtuales? de juegos en Origin, Steam, Uplay, etc. ¿qué tenemos? Si en unos años Steam cierra, ¿qué haremos con nuestros juegos? De hecho, ¿se puede decir que han sido nuestros alguna vez si puede resultar imposible volver a jugarlos? ¿Es como comprarse un coche y que para conducir debas ir al concesionario a por la llave?

Para muchos, el futuro del jugador pasará por la desaparición total de las colecciones e incluso del hardware, gracias al juego en streaming. Ya no deberás preocuparte de comprar ni alquilar. Te suscribirás a un servicio, te conectarás online a través del televisor, cogerás tu mando y jugarás en servidores remotos en tiempo real. Qué poco romántico, ¿verdad? Parece interesante aunque, de ser así, será a muy largo plazo. ¿Realmente creemos que compañías de software y hardware van a renunciar a millones en ventas o alquileres al jugador?... De momento, el concepto de Origin Access me gusta.

> **"Para mucho el futuro es jugar en "streaming". Ya no compraremos más, sólo alquilaremos tiempo"**



EL TERMÓMETRO

CALIENTE

MASTER OF ORION EN ACCESO ANTICIPADO
Desde el 26 de febrero, Wargaming ofrece acceso a la beta de «Master of Orion» en su versión de coleccionista digital, por 49,99€, lo que incluye un libro de arte digital, banda sonora y un aspecto gráfico retro alternativo. Está disponible en GOG y Steam.
masteroforion.eu/es/intro

NEED FOR SPEED LLEGA A PC POR FIN
La versión para PC de «Need for Speed» confirma su lanzamiento el 17 de marzo. Contará con novedades como la tasa de refresco desbloqueada, resolución hasta 4K y soporte de periféricos ampliada.
www.needforspeed.com/es_ES

TEMPLADO

TALES FROM THE BORDERLANDS LLEGARÁ EN ABRIL EN FORMATO FÍSICO
2K confirma el lanzamiento de «Tales from the Borderlands» en formato físico el 22 de abril. Incluirá todos los capítulos de la aventura basada en el universo creado por Gearbox. De momento está en Inglés y no se conocen planes para su traducción al Castellano.
www.telltalegames.com/talesfromtheborderlands

REMAKE DE BATTLEZONE PARA PRIMAVERA
Rebellion prepara una reinterpretación del clásico de los 90, mezcla de acción y estrategia, que llevará por título «Battlezone 98 Redux» e incorporará un modo multijugador online.
www.rebellion.co.uk/games/battlezone-98-redux

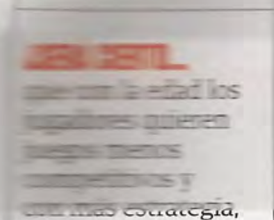
FRÍO

PC GAMING SHOW VOLVERÁ EN EL PRÓXIMO E3
Los organizadores de la feria han confirmado que volverán el 13 de junio, previamente al E3 de Los Ángeles. Prometen que será incluso mejor, pero sin confirmar las compañías que acudirán al evento.
www.pcgamingshow.com

LOS PLANES DE UBISOFT
En su último informe financiero, Ubisoft concreta algunos planes de futuro. Dejarán descansar la saga «Assassin's Creed» este año y en su lugar planean lanzar una nueva licencia y una segunda entrega de «Watch Dogs», que llegaría antes de abril de 2017.
www.ubisoft.com/es-ES/

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿QUÉ...
busca Amazon al regalar su nuevo motor gráfico Lumberyard, basado en el CryEngine de Crytek?


con más estrategia, como asegura un estudio de Quantic Foundry?

¿CONSEGUIRÁN...
los fans terminar el remake de «Knights of the Old Republic» con el motor Unreal Engine 4, ahora que Disney ha dado luz verde al proyecto?

¿CÓMO...
afectará a las ventas la decisión de Microsoft de no vender «Quantum Break» en Steam?

¿QUÉ...
cambios planea Ubisoft en la franquicia ahora que se sabe que no habrá «Assassin's Creed» este año?

¿QUIÉN...
va a pagar 12.000 dólares (de los de verdad) por un castillo virtual en «Shroud of the Avatar», el nuevo juego de Richard Garriott?

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"No creo que pertenezca a la categoría del *videojuego independiente*. No hablo de «The Witness» como si fuese un juego indie: ha tenido un presupuesto alto, entre otras cosas, por haber trabajado en él durante siete años. Es un gran título, con muchas cosas por hacer, y los usuarios sorprendidos por el precio puede que no tengan una perspectiva clara de lo grande que es y la cantidad de cosas que se pueden hacer."

Jonathan Blow, creador de «Braid» y «The Witness»

"Trabajar en «System Shock» fue una de las experiencias más gratificantes que he tenido en toda mi carrera y es difícil describir lo mucho que deseo compartir con los jugadores lo que Shodan ha estado desarrollando desde que fuera lanzado el último juego. ¡«System Shock 3» va a ser algo muy grande!"

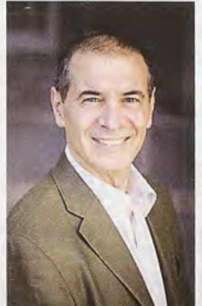
Warren Spector, Creador de «Deus Ex»





"Ha sido una de las mejores experiencias de mi carrera. Estoy muy agradecido de haber trabajado con un equipo maravilloso en BioWare Montreal. Creo que «Mass Effect: Andromeda» va a volver loca a la gente; no podría estar más orgulloso y estoy emocionado como un niño pequeño."

Chris Schlerf, exmiembro de BioWare y guionista de «ME: Andromeda»



"«For Honor» será, sobre todo, un juego para jugadores hardcore, y no tanto para el gran público; es algo de lo que somos conscientes. Es un proyecto que está dirigido a quienes exprimen los juegos y saben aprovechar las experiencias que ofrecen en toda su dimensión."

Alain Martinez, Director Financiero en Ubisoft

LA AVENTURA DE SER INDEPENDIENTE

Trabajo en un estudio de videojuegos formado por tres personas. Soy lo que recientemente se ha denominado "desarrollador independiente"...

Luis Díaz Peralta
Desarrollador "indie"
Miembro fundador de
Alpixel Games



Sacamos títulos en un mercado donde abundan los equipos de más de cien personas y que manejan presupuestos que a cualquiera nos costaría imaginar.

¿Cómo podemos competir contra eso? Fácil, no lo hacemos. No tiene sentido que intentemos hacer lo mismo que las empresas AAA. Cuando alguien tiene muchos más recursos que tú no se puede usar la misma estrategia que ellos, vas a salir perdiendo.

Buscando el sitio

La mayoría de los "indies" han encontrado su respuesta en los nichos. Nuestros juegos no van orientados al gran público, no tomamos decisiones en función de lo que las encuestas nos dicen que gustará a la mayoría, cogemos una idea que nos parece interesante y nos emociona y nos lanzamos a darle forma. Este enfoque nos da muchísima libertad creativa y eso es genial, podemos tratar temas o sensaciones que difícilmente podríamos desarrollar en una gran empresa.

Muchas veces nos quejamos de la falta de innovación en videojuegos, pero ésta es una consecuencia perfectamente lógica. Las grandes empresas del sector invierten tales cantidades en el desarrollo de sus proyectos que un paso en falso podría acabar con el cierre de la compañía. Si has lanzado un título que sabes que ha recuperado la inversión, lo lógico es darle un lavado de cara y volver a sacarlo al mercado, es algo que funciona y que da dinero. Cuando sólo hacer un prototipo de algo diferente te puede costar millones intentas hacer todo lo posible por minimizar riesgos.

Si hablamos de un equipo independiente la cosa cambia radicalmente. Probar una idea puede ser cuestión de una o dos semanas, y a nuestro público objetivo no le importa que el juego no dure 30 horas. Buscamos conseguir una calidad alta en nuestros títulos, pero siempre ahorrando en recursos.

Un acabado visual 3D realista requiere mucho más tiempo que un "look" 2D dibujado a mano, pero eso no significa para nada que uno sea "mejor" que el otro, son sólo diferentes estilos.

No todo es cuestión de desarrollo

Nuestro trabajo no puede ser más variado, no sólo nos encargamos de todos los aspectos del proceso de producción sino que también debemos preocuparnos de la financiación, promoción del juego, asistir a eventos, temas legales y otras tareas. En determinados periodos algunas personas del equipo pueden pasar días o semanas sin poder trabajar en el juego en sí, dedicándose sólo a la promoción, no por gusto, sino por necesidad. Hasta los mejores juegos pueden ser un fracaso comercial sin la debida atención, y eso es algo que nunca se debe olvidar, es muy complicado encontrar el balance entre el ejercicio creativo y la gestión de una empresa, pero es nuestro día a día.



Invertimos tanto tiempo trabajando en nuestros juegos que perdemos cualquier objetividad que pudiésemos tener en un inicio. Llegamos a cogerles manía, pero al mismo tiempo nos duele cuando alguien los critica para mal y, por encima de todo eso, está nuestra constante preocupación por conseguir sobrevivir para ver el próximo proyecto. Ser "indie" es como todo, tiene sus más y sus menos, pero nos encanta.

> ¿Cómo puede competir el desarrollador indie contra los grandes? Fácil, no lo hace



BREVES



TRON RUN/R SE ESTRENA EN VERSIÓN DIGITAL

Tras semanas en el acceso anticipado de Steam, el juego de Sanzaru y Disney Interactive inspirado en el universo TRON ya está disponible por 19,99 €. Está doblado al Castellano.
store.steampowered.com



INICIATIVA PARA POTENCIAR LA REALIDAD VIRTUAL

Bajo el sello The Rogue Initiative, veteranos de la industria han unido fuerzas para crear contenidos de RV para televisión y videojuegos.
therogueinitiative.com



CLÁSICOS DE ATARI EN TU NAVEGADOR

Atari libera algunos de sus clásicos de los 80 revisados, como «Missile Command», «Pong» y otros, para navegador. Para jugar sólo hay que entrar en su página web.
www.atari.com/arcade#!/arcade



TERROR ASIMÉTRICO

«Dead by Daylight», de Behaviour y Starbreeze, es un juego de acción y terror multijugador en el que cuatro jugadores deberán sobrevivir a las amenazas de un quinto.
www.starbreeze.com/games/dead-by-daylight-publishing/

BIG PHARMA, TRADUCIDO

Un año tras su lanzamiento, «Big Pharma», de Twice Circled, es traducido al Castellano. Algo de lo más útil, ya que en el juego la acción se desarrolla creando fórmulas farmacéuticas. Así no nos equivocaremos con los ingredientes...
www.bigpharmagame.com/


SHD
O-NEG

TOM CLANCY'S THE DIVISION

¡Que empiece la epidemia de acción!

Si nunca has visitado Nueva York, ahora es el mejor momento. Los rascacielos, la Quinta Avenida, las epidemias... ¡Ah!, y lleva ropa de abrigo y ve bien armado. Por los saqueadores, ya sabes.

Tras una larga espera, la pandemia por fin infectará tu PC el próximo día 8 de marzo. «The Division» ha tardado en llegar y se ha hecho desear, pero el proyecto de Massive y Ubisoft ya nos ha dejado meterle mano en la beta que ha estado activa unos días antes del lanzamiento del juego. Sí, hemos visitado las calles asoladas por la pandemia de Manhattan –bueno, en el área limitada de la beta–, hemos explorado, disparado, combatido, caído, rescatado y colaborado con otros agentes en la Zona Oscura. También nos han eliminado, robado e insultado –esos buenos modales de los que suelen hacer gala muchos zoquetes jugando online, ya sabes– en la misma. Y, sobre todo, hemos disfrutado como enanos de este apabullante mundo virtual en que se ha convertido la Nueva York más real y alucinante vista en un videojuego.

Llegada a N.Y.

El mismo arranque de «The Division» ya te dejará sin aliento. Despertarás en un helicóptero en vuelo sobre la ciudad de Nueva York, que te dejará en la zona del puerto, un área segura en la que comenzarán todos los jugadores conectados a los servidores. Y es que, aunque suponemos que lo sabes, «The Division» no está concebido como una experiencia de acción y rol al uso. El mundo de juego es compartido y cada partida se efectúa en conexión online permanente. Tranquilo, porque si lo que te va es jugar solo, podrás hacerlo. La historia del juego será, básicamente, individual, aunque podrás aliarte con amigos en ocasiones, y si entras en la Zona Oscura... bueno, de la Zona Oscura hablaremos lue-

> **“Acción y rol se unen recreando la ciudad de Nueva York más real e increíble que has visto en PC”**

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Massive / Ubisoft
- **Fecha prevista:** 8 de marzo de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción y rol ambientado en una ciudad de **Nueva York asolada por una pandemia.**
- Serás **un agente especial** encargado de mantener el orden e investigar el origen de la pandemia.
- Te enfrentarás a **cuatro clases de enemigos especiales**, más otros básicos y jefes finales.
- El **mundo de juego siempre estará activo online**, conectándote a él en cada partida.
- Podrás tener **dos habilidades especiales activas** simultáneamente.



¡Bienvenido a la Zona Oscura! Es el área más peligrosa, donde la contaminación y los renegados campan a sus anchas.



Nueva York ha sido arrasada por la epidemia. Manhattan se ha convertido en un hervidero de saqueadores y criminales, y sólo los agentes de la División pueden poner orden. ¿Te apuntas?



¡Y tú creías que N.Y. era más romántica con nieve! Pues este invierno el frío no es lo peor que te vas a encontrar. Contaminación, tiroteos, secuestros...



Hay tipos muy duros en esta Nueva York asolada. En muchas misiones te enfrentarás a grandes jefes, más duros y peligrosos que la mayoría de enemigos.

HABILIDADES DE AGENTE

Un agente de la División ha de estar bien preparado en todo momento. Tener a punto el equipo y emjorar tus habilidades será vital para sobrevivir en N.Y.



Vende lo que no te valga y compra aquello que mejore tus armas y equipamiento. Habrá puestos en tu cuartel general y en los accesos a la Zona Oscura, con equipo especial.



Desbloquea todas las mejoras de las tres alas del cuartel general. Eso te permitirá desbloquear las mejoras de habilidades de tu personaje y hacerlo más poderoso.



Los tres tipos de habilidades se corresponden con las alas de tu refugio. Cada una dará ventajas en su especialidad: medicina, tecnología y seguridad. En total, 12 habilidades.

go. El caso es que el juego registrará todas tus acciones y andanzas en tiempo real en los servidores. No necesitarás, si así lo quieres, andar guardando partidas. En la siguiente todo estará como la última vez que anduviste por Manhattan. Pero, como agente de la División, llegas para poner orden en la ciudad, asolada por una pandemia que ha hecho que se evacúe prácticamente a toda la población. Es, claro, el momento dorado de los saqueadores, ladrones y criminales, que han tomado las calles. También hay habitantes que se quedaron atrás, no pudieron o no quisieron salir, y deambulan por las calles o se refugian donde pueden. El caos es total y es peor en la Zona Oscura... Tu labor, en fin, será controlar la pandemia, investigar, coordinar las áreas de medicina, tecnología y seguridad de tu cuartel general, proteger inocentes, rescatar personas secuestradas, recuperar alijos, etc. y devolver a N.Y. su antiguo esplendor.

Acción en las calles

Lo que nos hemos encontrado en la beta de «The Division» es un juego de libertad total de exploración en el que la tecnología estará a tu servicio. El equipo que llevarás encima te permitirá tener acceso a un mapa virtual de la ciudad, señalando puntos sensibles para las misiones que lleves a cabo. Asímismo, las calles y zonas de la ciudad tendrán marcaciones virtuales avisando de su peligrosidad, para que si tu nivel de personaje no es adecuado no entres en ellas.



¡Mucho ojito con los limpiadores! Ya sea en misiones secundarias o porque te topes con ellos, los antiguos bomberos se dedican a depurar ciudad y gente con fuego. Son muy peligrosos.


Para acceder a la Zona Oscura habrás de identificarte. Bueno, si lo haces por un acceso autorizado. Hay entradas secretas por las que puedes colarte en esta área.


¡Rescate dentro del Madison Square Garden! La única misión principal incluida en la beta nos llevó a rescatar a una doctora secuestrada en el recinto.

La tecnología también te permitirá activar habilidades especiales, dos simultáneas, que podrás seleccionar entre un total de 12. Cada una de estas habilidades se encaja en una de las tres áreas que se corresponden con las alas de tu cuartel general:medicina, tecnología y seguridad, y te darán ventajas específicas en exploración y combate. Podrás desplegar escudos, usar un escáner que detecte enemigos y objetos, curarte, desplegar torretas, etc. según la situación lo requiera y según tu estilo.

Cada habilidad tiene varios niveles de mejora y, sumando horas y cumpliendo misiones, podrás ir mejorando según aumentes tu nivel de experiencia. Y tendrás que mejorar para enfrentarte a los enemigos que hay en Manhattan.





INVESTIGA LOS ECOS POR LAS CALLES DE MANHATTAN

¿Qué son los "ecos" que hay en Nueva York? El equipo tecnológico que llevas encima podrá detectar estos "ecos" cuando pases cerca. Son retazos de hechos pasados, imágenes virtuales, que pueden recrear acciones, diálogos y darte pistas en tus misiones.



Cuando pases cerca de un eco el sistema lo detectará automáticamente y te dará la opción de activarlo, si lo deseas, para conseguir información.


Algunos de estos ecos encadenarán secuencias de un mismo hecho. Si los sigues correctamente, podrás dar con gente desaparecida, objetos, etc.


Los ecos se pueden encontrar por toda la ciudad. Algunos estarán relacionados con misiones y otros te darán datos de la pandemia, de forma general.



Los criminales ya no tienen límites. Simplemente con caminar por cualquier calle podrás toparte con ladrones y asesinos, abusando de inocentes transeuntes.

El juego ofrecerá cuatro clases de enemigos especiales: rioters, que son los típicos saqueadores y ladrones armados; limpiadores, antiguos bomberos a los que se les ha ido la pinza y quieren limpiar N.Y. a base de fuego; rikers, presidiarios de la prisión de Riker's Island, muy violentos; y por último los LMB, Last Man Battalion, soldados de una compañía privada a los que se abandonó en Manhattan cuando las cosas se pusieron feas. Y luego, los peores de todos... más jugadores humanos.

En la Zona Oscura

En el mundo persistente de «The Division» existe un área en Manhattan llamado la Zona Oscura. Es el universo multijugador de «The Division», una zona de alta contaminación, donde los recursos de la agencia no tienen cobertura y donde entrarás por tu cuenta y riesgo. En la Zona Oscura hay enemigos de la IA muy peligrosos, puestos de compra y venta de artículos que funcionan con dinero específico de esa zona. También hay grandes recompensas ocultas que puedes conseguir jugando cooperativamente con otros jugadores. Pero también hay agentes renegados, jugadores que se dedican a eliminar y robar a otros jugadores. Siempre estarán marcados en el mapa, pero suelen ser gregarios y actuar en grupo. Para no perder estas recompensas de la Zona Oscura podrás llamar helicópteros en las zonas de extracción y cargar allí tu botín, que estará disponible en tu cuartel general cuando vuelvas. Una idea atractiva y original, que hará tus incursiones en la Zona Oscura muy rentables.

«The Division» será espectacular en lo visual y capaz de tenerte horas jugando en una ciudad increíble. ¡Descubre N.Y.! **A.C.G.**



La Nueva York de «The Division» es real, espectacular y preciosista. El uso del Snowdrop Engine nos dejará la retina llena de imágenes increíbles.



Algunas misiones secundarias te llevarán a áreas contaminadas. Para poder entrar allí deberás llevar filtros adecuados al nivel de contaminación.

JUGANDO EN LA ZONA OSCURA DE LA CIUDAD

La Zona Oscura es el área más peligrosa de todo Manhattan. Se trata de una zona donde la influencia de la División desaparece. La contaminación es elevada, está llena de agente renegados que podrán matarte y robarte... Pero también tiene botines legendarios.



En la Zona Oscura las reglas no existen. Hay enemigos de la IA y otros humanos. Es la zona multijugador de «The Division»; y muy peligrosa.



Podrás aliarte con otros jugadores y trabajar en equipo para conseguir recompensas. Y debes extraerlas en helicóptero para que no te las roben.



Si te topas con un grupo de agentes renegados, mucho ojo. Muchos se alían para desplumar a los ingenuos que se meten sólos en zonas de peligro.

"Sobrevivir en las calles de esta N.Y. asolada es difícil. Hacerlo en la Zona Oscura, casi imposible"

UNA PERSONALIZACIÓN TOTAL PARA TU AGENTE

Un buen agente de la División ha de estar siempre preparado para todo. Para ello, tendrás que estar constantemente revisando el equipo y arsenal de tu agente, personalizando tu estilo de juego combinando el inventario con el desarrollo de habilidades.


En los puestos de compraventa podrás conseguir todo lo que necesites, si no lo has encontrado en las calles: componentes, armas, atuendos...


Como buen JDR, en «The Division» el inventario da información comparativa de cada objeto, arma y atuendo, para tener siempre a tope tu personaje.


La personalización de armas y objetos es una de las claves de mejora del personaje. Tu estilo de juego quedará definido por estas elecciones.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

VIDEOJUEGOS BENEFICIOSOS



Me ha alegrado leer el reportaje del número 251, en donde se habla de los beneficios de los videojuegos en el desarrollo de la mente. Estoy harta de los reportajes negativos en la prensa, que los ponen casi al nivel del cáncer... ¡Si es que no se lo cree nadie! ■ **Claudia S.**

Hace un siglo, cuando circulaban los primeros coches, la gente les lanzaba piedras y afirmaba que eran un invento del diablo. El problema con los videojuegos es que llevan 30 años entre nosotros, pero muchos aún no saben lo que son. Como todo en la vida, el exceso es malo, pero si juegas a videojuegos de forma sana y lo compaginas con deporte, estudios y amigos, sus beneficios son innumerables.

MODO CAMPAÑA

Me he enterado de que «Titanfall 2» incluirá un modo Campaña para un jugador. Parece que se han dado cuenta de que aunque a muchos nos gusta jugar en multijugador, también queremos una campaña que nos meta en la historia del juego. ¡Todos los FPS deberían llevar las dos cosas!
■ **Lonestar**





Lo ideal sería que todos los juegos incluyesen modo Campaña y multijugador, pero la realidad es que una campaña larga y bien guionizada cuesta mucho dinero y tiempo, así que algunos juegos optan por eliminarla. El problema, como se ha visto en «Titanfall» o «Destiny», es que sin campaña se limitan bastante las ventas.

JUEGOS MADUROS

Me gustaría recomendar a los lectores de Micromanía el juego para adultos «Firewatch». Aclaro que lo de "juego para adultos" no va por lo que muchos estáis pensando. Lo llamo así porque cuenta una historia amarga, dura pero muy real. No es muy largo, pero tienes la sensación de que has experimentado algunas cosas que podrían pasarte a tí. ■ **Germán A.**

Los videojuegos están madurando, y eso se nota en títulos como «Firewatch», que toca temas como el Alzheimer, la depresión, o la necesidad de romper con tu pasado y huir en busca de una nueva vida. Todo ello tratado de forma adulta y madura, sin perder el concepto de videojuego al incluir un misterio en la trama. ¡A nosotros también nos ha gustado mucho!

TRAILERS DE ACCIÓN REAL

Se ha puesto de moda hacer un trailer con actores reales de los juegos más cañeros. «Halo», «Fallout 4», «Far Cry Primal»... No entiendo muy bien estos trailers, los juegos no tienen esa acción real así que no los representan. ¡Yo quiero ver trailers de lo que sale en el juego! Lo demás es marketing. ■ **Luisma L.**



Tu lo has dicho, Luisma, es marketing. Los juegos necesitan publicitarse para darse a conocer, y los tráileres con actores reales suelen ser bastante espectaculares, así que llaman la atención, que es de lo que se trata. Aunque luego el juego luego no tenga nada que ver con ellos...

¡OLE TUS MODS!

Hay que aplaudir la decisión de Firaxis de incluir el soporte de MODS desde el primer día en el genial «XCOM 2». Me he bajado uno que transforma las armas en perros, y otro que añade los personajes de «The Witcher 3». ¡Y hay docenas!
■ **KevinSeth**

En los juegos de estrategia con tantas capas como «XCOM 2» los MODs añaden





LA POLÉMICA DEL MES

STREET FIGHTER V, EN CALZONCILLOS

Después de pagar casi 50€ por «Street Fighter V» me encuentro con que no tiene modo Arcade, el Modo Historia dura 2 horas y son pantallas estáticas, los modos online están muy limitados... ¿Pero qué nos han vendido éstos de Capcom? ¡Si sólo es el modo multijugador! ■ **Pemán**

La verdad que tienes razón, Pemán, pero ten en cuenta que Capcom ya lo avisó.



«Street Fighter V» ya no es un juego, sino un "servicio" que se irá actualizando y ampliando los próximos años. Han comenzado con los modos multijugador porque quieren montar sus torneos de eSports, pero en los próximos meses añadirán gratis el modo Historia completo y más contenido. Lo único que podemos decirte es... ¡paciencia! Pero es cierto que el debería haber tenido, al menos, un modo Arcade.

mucha variedad y diversión, y nos alegra que Firaxis los soporte desde el principio. Pero más allá de los MODs graciosos o que añaden nuevos personajes merecen la pena los que aportan mejoras al juego, como el de la cámara libre o el que elimina las numerosas animaciones de transición.



TOMB RAIDER CERTIFIED

El anterior «Tomb Raider» me gustó mucho como juego de acción, pero como juego de la saga era una estafa. Así que empecé a jugar a «Rise of the Tomb Raider» sin mucho interés, pero me ha sorprendido porque empieza de forma diferente, y hay mucha más exploración de tumbas. ¡Así sí!

■ Indiana Ford

Tienes razón, el anterior «Tomb Raider» causó mucha polémica porque dejaba la exploración de tumbas, los puzzles y las escenas de "plataformas" en un segundo plano, favoreciendo el combate y la acción. Parece que Crystal Dynamics ha caído en ello porque en «Rise of the Tomb Raider» todo está más equilibrado. Ambos son dos juegazos, que al final es de lo que se trata, ¿no?



STEAM VETADO

Me ha cabreado mucho enterarme de que «Quantum Break» no saldrá en Steam. A mí me gusta tener mi colección de juego en un mismo sitio y no me apetece nada comprarlo en la Tienda Windows. ¡Muy mal Microsoft!

■ Mephisto254

Bueno, sin duda es una decisión polémica, pero que hay que respetar. Microsoft quiere impulsar la Tienda de Windows 10 así que los juegos de Xbox One que van a salir para Windows, como «Quantum Break», «Gears of War 4» o los rumoreados «Forza Horizon 3» y «Scalebound», lo harán en exclusiva en dicha tienda digital. Es lo mismo que hacen EA o Ubisoft por ejemplo, que exigen asociar sus juegos a sus plataformas Origin y Uplay, respectivamente (aunque es verdad que muchos también están disponibles en Steam).

¡UN CALENDARIO!

Hacía mucho que no tenía uno, así que a lo mejor por eso me ha gustado el calendario 2016 de «Far Cry Primal» y «Doom» del último número. ¡Más regalitos, please!

■ Gerardo X

Nos alegra que te haya gustado el calendario, Gerardo. Siempre intentamos meter alguna sorpresa en todos los números, cuando nos es posible. ¡No nos pierdas de vista!



HABÉIS DICHO EN facebook

CONSULTAS SOBRE LA REVISTA

¿Problemas sobre la distribución, alguna incidencia de la que quieras hacerte eco? Si tienes alguna duda, en este espacio dejaremos constancia.



Javier Big Abs: Tengo la Revista de Micromanía de Enero. ¿Se puede descargar el juego «Panzers», aunque estemos ya en febrero?



Igor Okina Mujika: Espero que hayáis hecho un análisis del nuevo «Homeworld», tengo interés en saber vuestra opinión. [...] El calendario es todo un detalle.



MICROMANÍA: Estimados amigos, ante cualquier incidencia con las descargas podéis escribir a **clave.micromania@gmail.com** También podéis hacerlo remitiéndonos un mensaje en Facebook. En cuanto a la consulta, Igor, la remasterización de "Homeworld" fue mencionada en nuestra antigua Comunidad hace cosa de un año...

SUGERENCIAS Y PETICIONES

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta? ¿Qué te gustaría cambiar? Aquí os ofrecemos un espacio para que nos hagáis sugerencias.



Juan Bermejo: Vuestro avatar de Twitter casi no se ve, en mi monitor de 27", y en la pantalla del móvil (5'7") tampoco.



Hoze Dragones y Marcianos: [...] El hecho de que regalen algo ya atrae más, y aunque la mayoría siga reclamando el juego en formato físico, lo cierto es que casi nadie lo jugará.



MICROMANÍA: Gracias, Juan, por el aviso, ¡nos actualizaremos! Contestando a Hoze, procuramos regalar lo mejor que hay a nuestro alcance. La oferta en descarga es abrumadora, pero si no conoces alguno de los clásicos que regalamos, dales una oportunidad. ¡Te sorprenderán!

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Marzo de 2016

far-cry.ubisoft.com/primal

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y supervivencia en primera persona**, ambientado en la prehistoria.
- Podrás **dominar a los animales salvajes** con la habilidad Señor de las Bestias, usándolos como aliados y transporte.
- Tendrás que **rescatar a los miembros de tu tribu, los Wenja**, y construir una aldea para su seguridad.
- Habrá **personajes secundarios que te ayudarán** con sus habilidades de caza, artesanía o espirituales.

PRIMERA IMPRESIÓN

El radical cambio de tercio de «Far Cry» nos descubrirá uno de los desafíos más apasionantes que la saga ha ofrecido hasta hoy, en un mundo tan hostil que ni te lo imaginas.

FAR CRY PRIMAL

¡Despierta tu lado animal!

Desarrollar una estrategia de supervivencia que te lleve a acabar con las amenazas más inesperadas es la máxima que ha dado forma a los juegos de la saga «Far Cry» desde su inicio. A veces, las armas eran la clave. En otras ocasiones, el entorno te daba más ayuda. En algunas, huir de ciertos personajes podía ser más útil que enfrentarte a ellos. Incluso debías acabar con tiranos, locos y hasta mutantes. Todo esto no es desconocido para el fan de la saga de Ubisoft. Había vehículos, personajes secundarios, conflictos ajenos en los que te podías ver envuelto... Pero la supervivencia real, la necesidad imperiosa de seguir con vida contra viento y marea sin la obligación de cumplir objetivos que no te van ni te vienen es algo que no has visto realmente... hasta ahora. Porque «Primal», como muy bien indica su nombre, irá a la misma esencia de la supervivencia en un mundo tan hostil que ni te lo imaginas. Un mundo en el que no sólo se trata de matar o morir, sino que hasta puedes ser devorado, a poco que des un paso en falso. Y es que la nueva entrega de la saga nos lleva no a un lugar exótico, sino atrás en el tiempo. Muy, muy atrás... Mucho. ¡A la prehistoria!

Takkar contra todos

En la tierra de Oros tres grandes tribus se disputan la supremacía del territorio. La vida no es fácil en el Mesolítico, en un mundo donde las bestias acechan, los recursos escasean y llegar a viejo es casi un imposible. Las cosas eran así hace 12.000 años. La agricultura aún no estaba presente y la caza de animales y la recolección eran las fuentes de aimentos de nuestros antepasados. Bueno, y otras fuentes más... similares.

De las tres tribus que habitan Oros los Wenja, la tribu de Takkar, el protagonista de «Far Cry Primal», es la más vulnerable y débil. Los Udam, por el contrario, son una tribu fiera, salvaje, que no tiene reparos en cazar animales io a sus congéneres. Y luego están los Izila, la tribu más fanática, adoradores del dios sol.

Es la época en que, tras la última gran glaciación, los humanos empiezan a buscar asentamientos fi-

> “Tu instinto de supervivencia se pondrá a prueba en un mundo realmente brutal y salvaje”



¿Estás listo para la supervivencia en el entorno más salvaje que puedas imaginar? Caos, bestias, brutalidad y mucha acción te esperan en «Far Cry Primal».



SABÍAS QUE...

...durante el pasado mes de Enero Ubisoft organizó un concurso en Twitter para conseguir una estancia "gratuita" en una cueva junto a un curso intensivo de supervivencia, para poder sentir en primera persona la experiencia real de la vida salvaje?



Los Udam son una tribu rival especialmente brutal. Sus guerreros son realmente salvajes y no puedes tener miramientos.





Si en los anteriores juegos de la saga sobrevivir era todo un arte, en «Primal» tendrás que despertar tu parte más instintiva. La comunión con la naturaleza será más útil de lo que crees.

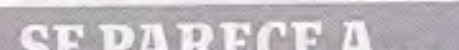
jos para intentar controlar los recursos de una zona. Esos recursos tan escasos que antes mencionábamos. Y el conflicto, claro, está servido entre las tres tribus.

Takkar verá como los Wenja son atacados y capturados , y los afortunados que consigue huir de la fiereza de los enemigos se desperdigan por Oros. Parece el final para los Wenja, pero un cazador como Takkar no se rinde y decide que no hay mejor defensa que un buen ataque, así que decide ir a por los suyos, localizar a aquellos que se han perdido y rescatar al resto de la tribu que ha sido capturada. Poco a poco tendrá que liberar y recuperar a los Wenja, crear un asentamiento y hacerlo crecer para asegurar un futuro para los suyos. En tu mano está que lo consiga o no.

En busca del realismo

Aunque Ubisoft no pretende hacer un juego real, sí quiere que «Far Cry Primal» sea realista en su ambientación y en muchos detalles que consigan sumergirnos en un mundo realmente desconocido para la gran mayoría de nosotros. Hace 12.000 años los humanos no domesticaba mamuts, águilas ni tigres de dientes de sable, pero sí empezaban a asentarse y usar animales como ganado. Tampoco se conocen lenguajes tan antiguos, pero el estudio ha contactado con expertos de distintas universidades que han ayudado a desarrollar un lenguaje ficticio pero inspirado en antiguos idiomas indoeuropeos, para construir una lengua ad hoc primitiva. Como curiosidad, es posible incluso aprender el lenguaje de «Far Cry Primal», pues en la edición de coleccionista se incluirá una guía para aprender el idioma Wenja. Desde luego, no es algo habitual.

Otro apartado en que el estudio quiere ofrecer un alto nivel de realismo es el de las armas y utensilios habituales de los Wenja y el resto de las tribus. Los recursos y materiales que encontremos en el entorno estarán a nuestra disposición para fabricar ambos. Por un lado, podremos usar pieles y ten-



SE PARECE A...



FAR CRY 4

El exotismo del Himalaya no llega al de la Prehistoria, pero «Far Cry 4» no se quedaba corto.



JUST CAUSE 3

El mundo abierto más alocado de PC hace de la tecnología y las armas su razón de ser.



Desbloquear la habilidad Señor de las Bestias te permitirá domesticar y controlar algunas fieras que podrás usar como compañeros de batalla, transporte... o ambas cosas simultáneamente.



¡Vamonos de caza con los amigos! Aquí cazar en solitario será muy peligroso. Únete al resto de cazadores y a por los mamuts.



¡VIDA SALVAJE!

Sobrevivir en la tierra de Oros será un desafío en el que pondrás a prueba todas tus habilidades.



Combate a las tribus enemigas. La supervivencia de Takkar y de los Wenja depende no sólo de ellos, sino de evitar o vencer -si llega el conflicto- a sus enemigos, los Udam y los Izila, dos tribus brutales.



Despierta tu lado salvaje y domina a las bestias. El control de animales salvajes es posible en algunos casos una vez desarrollada la habilidad Señor de las Bestias. Lobos, tigres o mamúts serán tus aliados.



Consigue el apoyo de los espíritus. Los chamanes podrán ayudarte a despertar y desarrollar habilidades especiales. Otros personajes especializados también podrán ayudarte con sus habilidades y objetos.



Busca siempre a los personajes que te puedan ayudar. A lo largo de muchas misiones secundarias nos toparemos con personajes que acabarán siendo vitales para progresar: recolectores, cazadores, chamanes o, como en la imagen, artesanos.

> “Podrás desarrollar habilidades para dominar a las bestias y convertirlas en tus aliadas”

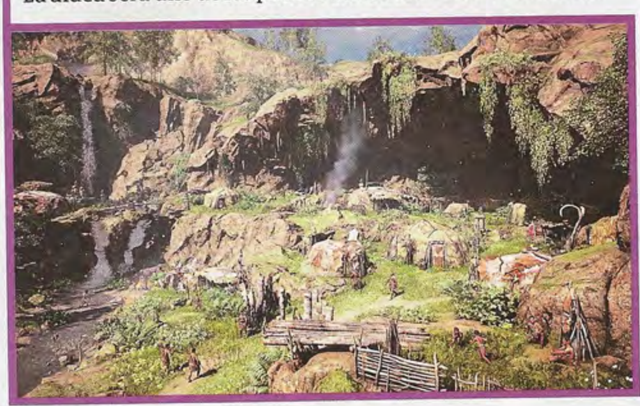
dones de animales, por otro, recursos vegetales –madera, raíces, cortezas, sílex, para crear atuendos y armas, tallar y montar puntas de lanza y flecha, fabricar trampas para cazar y atacar a los enemigos. Que la tecnología fuera primitiva no quiere decir que la inteligencia fuera limitada.

Pero, de todos modos, «Far Cry Primal» es un juego, y hay licencias que el diseño de acción se pewrmite para hacerlo atractivo y divertido. Y, sobre todo, accesible. Por ejemplo en lo que respecta a las habilidades de Takkar. La visión de cazador es una de ellas. Se parece mucho a lo que usan juegos como «Raise of the Tomb Raider», «The Witcher 3» o la saga «Batman Arkham». Takkar puede resaltar elementos del escenario usando esta habilidad: recursos, huellas de animales, siluetas de bestias ocultas en el follaje... Se trata, en definitiva, de ayudar al jugador a conseguir sus objetivos y que no nos volvamos locos buscando un rastro como si estuviéramos de verdad en plena naturaleza. Realismo en la ambientación, sí, pero hasta ciertos límites...

Sin embargo, donde sí que el juego deja bastante a un lado el rea-

Asegura el futuro de tu tribu para su supremacía en Oros

La tierra de Oros es un mundo realmente brutal donde cada paso en falso se pude pagar con la muerte. Los meimbros de tu tribu, los Wenja, han sido capturados o desperdigados tras los ataques de tus enemigos, por eso será vital localizarlos, rescatarlos y asegurar su futuro construyendo una aldea en la que estarán seguros y podrán ayudarte gracias a sus habilidades. La aldea será uno de los pilares en el desarrollo de la trama.



¿Conviene irrumpir en medio de un ritual? El lado más espiritual -aunque los espíritus sean salvajes- de «Primal» vendrá marcado por ritos, poderes y habilidades.



En el mundo salvaje de «Primal» todos cuentan. La escasa población local te ayudará en función de sus habilidades.





Ahora verás el mundo de otro modo... Las habilidades que Takkar desbloqueará y desarrollará le permitirán no sólo evolucionar como cazador, sino despertar poderes espirituales de gran utilidad.

lismo y se lanza más hacia un elemento puro de diseño de acción es en la habilidad Señor de las Bestias, de la que seguro te acuerdas que hablamos el mes pasado.

Takkar y sus aliados

Con Señor de las Bestias conseguiremos eso que los habitantes del mesolítico, como dijimos antes, no pudieron hacer: domesticar fieras. Mamuts, osos, lobos, tigres de dientes de sable... Todos podrán servirnos como compañeros de caza y combate, o como transporte, una vez consigamos controlarlos. Cómo lo haremos es bastante simple, en apariencia, pues algo de comida y de no hacerles sentir que eres una amenaza, estará listo. Al menos, en algunos casos.

Pero estas bestias no serán la única ayuda de Takkar. Al realizar misiones secundarias y localizar a muchos de estos personajes desperdigados por Oros, una vez asentados en la aldea nos podrán ayudar con la recolección de recursos o la fabricación de objetos y armas. Estos "especialistas" irán desde el chamán -que desbloqueará habilidades como Señor de las Bestias- al artesano, que nos fabricará trampas y utensilios, por ejemplo.

El mundo de «Far Cry Primal» será, como puedes ver, diferente. Brutal, salvaje, hostil... pero también fascinante y dotado de un realismo inusitado para un juego de acción que se sumerge en un período tan oscuro como atractivo.

Cuando leas estas líneas el juego estará a punto de ver la luz y veremos si el desafío de Takkar y los Wenja nos traslada como promete a la prehistoria. De momento, y por si las moscas, ve cogiendo palos cuando salgas al campo... **A.C.G.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Ghost Games/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 17 de marzo de 2016

www.needforspeed.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **velocidad ambientado en entornos urbanos** y sus alrededores, y en competiciones ilegales.
- El entorno de juego será la **ciudad ficticia de Ventura Bay**, inspirada en el Los Ángeles real.
- Ofrecerá **soporte para volantes** Logitech, Thrustmaster y Fanatec.
- Permitirá el **pilotaje con cambio manual** en los vehículos, a diferencia de la versión de consola.
- Usará un **sistema de conexión permanente** para acceder a desafíos constantes online.

PRIMERA IMPRESIÓN

El regreso de «Need for Speed» llega con la intención de volver a sus orígenes: velocidad, cochazos de impresión, competición urbana y un toque de postureo.

NEED FOR SPEED

¡El amo de las calles!

Aunque parezca mentira «Need for Speed» es una saga que ya cuenta con más de 20 años a sus espaldas, y es que, como en muchas otras populares series de juegos que han llegado hasta hoy, la década de 1990 marcó el inicio de muchas fórmulas que han ido evolucionando técnicamente y en mecánicas de juego, aunque no en lo esencial. Pero mantener tanto tiempo en activo una serie obliga a que, cada cierto tiempo, se deba reinventar e intentar aportar algo diferente y nuevo al fan y al jugador en general.

Este «Need for Speed» ya insiste en ello desde su propio nombre. Sin subtítulos, sin apostillas. Sólo «NFS». De hecho, marca la que está considerada como quinta era de la saga. La segunda arrancó con los «Underground», la tercera con «SHIFT» y la cuarta con –el segundo– «Most Wanted» que, por cierto, está gratis estos días en Origin.

Así, ¿qué podemos esperar de este reinicio de la saga «NFS»? Pues tras haber probado la primera beta disponible de la versión PC, muchas cosas y bastante buenas. Quizá Ghost Games y EA no vayan a reinventar la rueda, pero sí es agradable esa vuelta al origen mientras se aprovecha toda la experiencia acumulada en estas dos décadas.

¡Ventura Bay te espera!

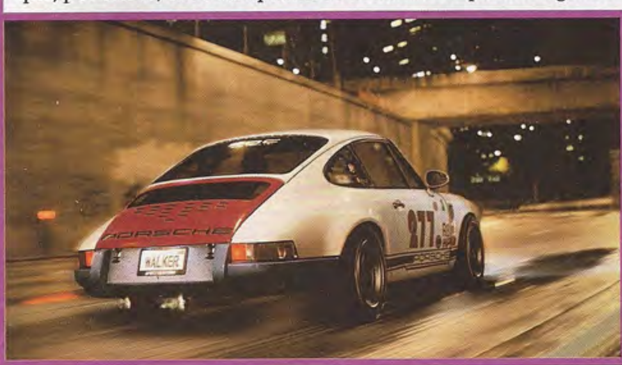
«Need for Speed» será un juego en permanente conexión online. Esto es así debido, por un lado, al concepto global de competición urbana que alberga el nuevo título de Ghost. Los desafíos de todo tipo estarán listos para saltar en cualquier momento –y que tú los aceptes o no–, recibir notificaciones de jugadores para enfrentarte a ellos –si te apetece– y disfrutar de los múltiples bonus que se esconden en las calles de Ventura Bay y que te permitirán sacar de forma automática unas bonitas instantáneas, colocándote en el sitio adecuado, para hacer un poco de postureo y fardar ante tus amigos de tus logros online.

Pero «NFS» es, como su nombre dice, sobre todo velocidad. Siempre lo ha sido. Y aquí, claro, entran en juego varias factores. Por un lado, claro, los coches. Bólidos de ensueño. Deportivos de esos que cuestan varias decenas de miles de euros y con los que la mayoría

> **“La versión PC de «NFS» llegará con soporte de volante y todas las actualizaciones y mejoras al día”**

¿Quieres conocer a leyendas de la velocidad urbana más salvaje?

En «NFS» el realismo es uno de los apartados más mimados, no tanto por la simulación como por la ambientación. En esta entrega Ghost Games ha contado con verdaderos pilotos urbanos que han puesto su imagen –y la de sus coches– al servicio del juego, como el legendario Magnus Walker y su colección de Porsche 911, como su 277 de 1971, que puedes ver abajo, y con el que, por cierto, tuvo un aparatoso accidente el pasado agosto.



¡Ya llega «Need for Speed» al PC! Ha tardado más de lo previsto, pero la competición ruaban más total por fin verá la luz en PC el próximo mes. ¡Ve calentando motores!



¿Lo prefieres de estolo clásico o personalizado? Los ajustes mecánicos y estéticos de tus coches serán uno de los pilares.





Cochazos, personalización, carreras urbanas... Ghost quiere volver a la esencia original de la saga, para lo que el mismo título -un «Need for Speed», sin más- es una declaración de intenciones.

de mortales sólo podemos soñar en ocasiones como las que «Need for Speed» brinda. Y aunque este nuevo juego no es un título dedicado al "tuning" en exclusiva, la personalización seguirá siendo uno de los elementos clave. Personalización estética y de prestaciones, pues nos dejará meter mano en los distintos garajes –propios y de personajes secundarios cuyo respeto nos ganaremos en la competición– para hacer únicos e inconfundibles a nuestros coches.

Y estos personajes son bastante interesantes. Ghost y EA no se han dedicado a inventarse personalidades ficticias por entero. Al contrario, han contactado con algunos tipos, auténticas leyendas de la competición urbana –no precisamente legal–, coleccionistas y expertos en personalización, para meterlos en el juego –a ellos y sus coches– como parte de la trama. Te ofrecerán desafíos, podrás conseguir su apoyo y, claro, competir contra ellos en carreras que te pondrán los pelos de punta. Y aparecerán en carne y hueso en cinemáticas reales, no serán personajes virtuales.

Ponte al volante

La versión de consola de «NFS», disponible desde hace unos meses, ha cosechado unas cuantas críticas por sus limitaciones en diversos apartados –fps, cambios únicamente automáticos, ausencia de soporte de volantes, músicas, diseños, coches, eventos...

A veces ocurre que esperar merece la pena, pues todas las actualizaciones que han ido puliendo el juego en este tiempo, y todas las mejoras técnicas, estarán de partida en la versión PC cuando el juego aparezca. Todo. Soporte de volantes, cambios manuales, eventos, personajes... La única actualización no disponible será la Showcase, aunque llegará poco después, según asegura EA. En cualquier caso, las primeras impresiones conduciendo –con volante– por las calles de Ventura Bay han sido estupendas y con un uso del Frostbite que promete un realismo total... en la ambientación. **A.C.G.**

SE PARECE A...



NEED FOR SPEED RIVALS
La velocidad y dar esquinazo a los polis también está presente... ¡y viceversa! ¿Qué lado escoges?

PROJECT CARS
Basado en la competición y el realismo físico de los vehículos, «Project CARS» ofrece otro estilo.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Comcept/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Primavera 2016

www.mightyno9.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y plataformas en 2D**, de estilo clásico.
- El protagonista, **Beck, es un androide, la novena unidad de combate** de un conjunto de robots: los Mighty Numbers.
- Incluirá **12 grandes niveles de campaña**.
- Podremos jugar en **modo cooperativo** con un amigo, o en **modo carrera online**, compitiendo con otro jugador.
- Habrá **modos de juego extra, como la Partida +** con niveles de dificultad adicionales.

PRIMERA IMPRESIÓN

El estilo clásico de los arcades de antaño es la esencia de «Mighty No 9» un juego que se inspira en y homenajea a la vez a la saga clásica de «MegaMan», obra del mismo autor.

MIGHTY NO 9

¡Larga vida al arcade clásico!

La de «Mega Man» es una de esas sagas clásicas de estilo arcade que los más veteranos jugadores de consola recordarán con cariño. Hace ya casi 30 años –que se dice pronto– apareció el primero de los juegos para NES. Y en 2013 su creador, Keiji Inafune, decidió lanzar en Kickstarter una campaña para conseguir financiación y producir un juego inspirado en el clásico que creó, aunque con diferente nombre y protagonista –los derechos de «Mega Man» pertenecen a Capcom, que no estaba dispuesta a perpetuar la saga–, de un diseño y jugabilidad muy similares: «Mighty No 9».

La nostalgia es un poderoso motor e Inafune no tardó en recaudar lo necesario para poner el proyecto en marcha. Y ahora, tras varios retrasos motivados, sobre todo, por la vertiente online de «Mighty No 9», estamos a punto de hincarle el diente a un juego que promete devolver la magia, diversión y capacidad de enganche de una saga en la que habilidad, precisión, reflejos e intensidad de acción eran la clave.

Beck, el noveno

La historia de «Mighty No 9» nos mete en la piel de Beck, un androide perteneciente al escuadrón de los Mighty Numbers, robots creados para el combate que, al igual que el resto de máquinas del mundo, han sido infectados por un virus informático que los ha vuelto locos. Algo así como aquello que nos vendieron en su momento del efecto 2000, pero a lo bestia. Aunque, en realidad, no todos han sido infectados, pues Beck es el único que, por alguna razón desconocida, ha permanecido inmune a la infección. Y la cosa es que precisamente él, o sea nosotros, seremos lo único que pueda frenar el caos y la destrucción que las máquinas –incluyendo al resto de los Mighty– están provocando. El mundo está en peligro, sí, y sólo tú puedes salvarlo. ¿Dispuesto para la lucha?

Sí, sí, está claro que Comcept, el nuevo estudio de Inafune, tampoco es que se haya roto la cabeza con el argumento. Pero es que en un juego como éste eso es lo de menos. Aquí de lo que se trata es de saltar, correr, disparar, demostrar habilidad y reflejos y acabar con todo lo que se cruce en tu camino, por supuesto, incluyendo jefes finales –cuenta los Mighty entre ellos– y

> **“La acción del arcade clásico vuelve gracias a las plataformas del nuevo juego de Inafune”**

¿Mighty o Mega? El padre de dos hijos que... ¿eran el mismo?

Keiji Inafune lleva en esto del desarrollo de juegos, como quien dice, desde siempre. Más de 25 años diseñando y creando, y más de la mitad en Capcom, donde entre otras sagas se hizo un nombre en la élite al crear la de «Mega Man». A ese personaje y su acción homenajea «Mighty No 9», primer título del nuevo estudio de Inafune, Comcept. Reconocible a primera vista por los veteranos, Beck, el protagonista, no es Mega Man... pero sí.



Acción y plataformas al estilo clásico. ¡Un arcade en toda regla! Los más veteranos reconocerán el estilo de Inafune en «Mighty No 9», homenaje a los clásicos en toda regla.



Los poderes de Beck se irán ampliando a medida que la acción avance. Así podremos hacer frente a nuevos peligros.



Beck, el "Poderoso Número 9" es el único de su serie que no se ha infectado por el virus. Todas las demás máquinas se han vuelto locas, pero el cyborg/androide protagonista se ha salvado.

delirantes máquinas, trampas y diseños de escenarios que serán la esencia de la acción.

Pero Beck, además, y como es de esperar en estos juegos, no podrá siempre enfrentarse con las mismas armas a escenarios y enemigos que irán incrementando progresivamente su potencial destructivo. Para ello podrá transformarse y evolucionar, consiguiendo nuevas habilidades y armas más poderosas con las que hacer frente a los mayores desafíos que le irán esperando al superar cada uno de los 12 niveles que componen la campaña de «Mighty No 9». Y hablar de campaña en un juego como éste tiene sentido porque, como ya hemos comentado justo al principio, no hemos podido disfrutar antes de él porque su vertiente online ha complicado el desarrollo a la gente de Comcept.

Clásico y online

«Mighty No 9» ofrecerá varios alicientes que harán más atractivo el juego, más allá de la clásica sucesión de niveles. Por un lado, tendremos oportunidad de volver a jugarlo todo en el modo especial Partida +, que desbloqueará dos niveles de dificultad adicionales. Además, otros modos especiales incluirán la opción "Acometidas de Jefe", en la que combatiremos sucesivamente contrarreloj a todos los jefes finales, misiones extra en el modo desafío de un jugador y, sobre todo, los modos cooperativo y carrera contra otro jugador harán de «Mighty No 9» una atractiva mezcla de estilo clásico y acción online.

El modo cooperativo poco tiene que decir. Nos uniremos a un amigo para jugar en la campaña con ayuda. El modo carrera online nos hará competir contra nuestro amigo –u otro jugador cualquiera– corriendo por cada nivel para completarlo antes que el rival. Una perspectiva diferente y especial del juego.

Mucho hemos venido esperando «Mighty No 9» y ahora que lo tenemos al alcance de la mano las ganas aumentan. ¡Larga vida al arcade clásico! **A.P.R.**



SE PARECE A...

ASSASSIN'S CREED CHONICLES
La adaptación plataformera de las aventuras de los asesinos forma una trilogía muy divertida.

SHOVEL KNIGHT
Uno de los mejores indie del momento, repleto de acción, plataformas y estética retro.



BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Tindalos Interactive/Focus
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Marzo de 2016

www.battlefleetgothic-armada.com

La adaptación del conocido juego de tablero de Games Workshop ambientado en el universo de Warhammer 40.000 -del que vas a leer mucho en estas páginas- llegará en poco más de un mes al PC. Caos, Imperio, Eldar y Orkos se verán las caras -y las naves- en un juego de gestión de flotas persistentes que contará con modo campaña y multijugador, comandando y personalizando naves gigantescas que combatirán en épicas batallas en el sector Gótico durante la 12ª Cruzada Negra. ¡Los fans van a alucinar!

KARTKRAFT

- **Género:** Simulación
- **Estudio/compañía:** Black Delta
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Primer trimestre de 2016

kartkraftgame.com



Carreras reales con karts reales. «KartKraft» hace de la simulación total su bandera para competir tal y como lo hacían en sus inicios los que hoy son pilotos profesionales en categorías como F1 y otras. Compra un kart, crea un equipo, invita a amigops para correr, participa en carrera online, siente las fuerzas G, corre por todo el mundo y personaliza a tope. Un juego único.

NECROPOLIS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Harebrained Schemes
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Marzo de 2016

necropolisgame.com



Uno de los indies más atractivos de comienzos de 2016, sin duda. El juego de Harebrained Schemes nos meterá en un universo mágico en el que tendremos que combatir en tercera persona sobreviviendo a múltiples enemigos y trampas. La diferencia es que el entorno -con sus trampas- se recompone continuamente a tu alrededor a medida que avanzas. Un desafío realmente especial.

MAFIA III

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Hangar 13/2K Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2016

www.mafiagame.com

La guerra de Vietnam como carga pesada en los hombros de Lincoln Clay en su vuelta a Nueva Orleans, en 1968, es el comienzo de la nueva aventura mafiosa de 2K Games. Un mundo realista, abierto y plagado de crímenes, bandas, música y mucha libertad para recorrerlo a tu aire y para definir tu estilo. En todo caso, la venganza contra la mafia italiana será tu principal objetivo, creando un imperio del crimen organizado dominando los bajos fondos de una ciudad fascinante y llena de peligros. ¿Te convertirás en el rey de la nueva mafia?



DOOM

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Id Software/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 13 de Mayo de 2016

www.doom.com

Se ha convertido ya en un asiduo de estas páginas, pero es que los continuos rumores sobre lanzamientos, betas, etc. sobre «Doom» han sido continuos desde hace meses. Por fin, eso sí, Bethesda ha dado una fecha oficial: el próximo 13 de mayo llegará por fin el esperado regreso de Id Software a la acción. Un Id Software muy diferente, es cierto, pero con todo el pedigrí que posee el estudio texano. Una impresionante edición de coleccionista acompañará al lanzamiento, además del esperadísimo editor SnapMap. ¡Qué ganas!



SPACE HULK: DEATHWING

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Streum on Studio/Cyanide/Focus
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2016

www.spacehulk-deathwing.com

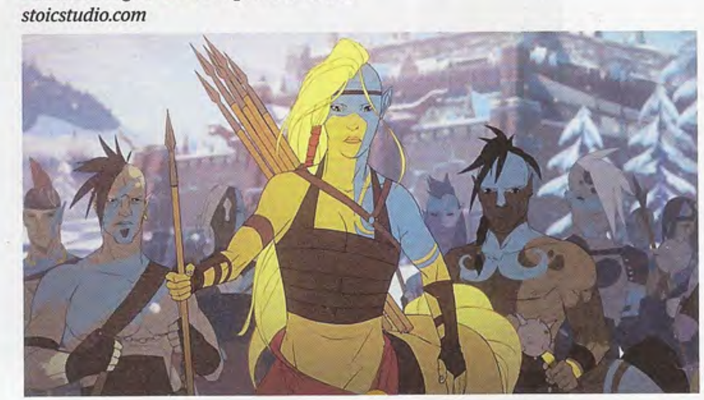


Desde las naves de batalla de los Templarios Negros a navíos del Adeptus Mechanicus, «Space Hulk: Deathwing» nos meterá en la piel de un bibliotecario del universo Warhammer 40.000 que, acompañado por su escuadrón Terminator -en modo cooperativo con amigos o jugando solo-, luchará contra los Genestealers en escenarios sacados de las monstruosas naves del juego.

THE BANNER SAGA 2

- **Género:** Rol/Estrategia
- **Estudio/compañía:** Stoic/Versus Evil
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2016

stoicstudio.com



Si la aparición de «The Banner Saga» supuso un soplo de aire fresco en los géneros del rol y la estrategia, gracias a la originalidad que Stoic supo imprimir a esta aventura vikinga repleta de fantasía. Su continuación llegará en algún momento de 2016 -debería estar ya lista, pero va con algo de retraso- con una historia que se verá afectada por las decisiones tomadas en el primer juego.



WARHAMMER 40.000 ETERNAL CRUSADE

- **Género:** Acción online
- **Estudio/compañía:** Behaviour Interactive/Bandai Namco
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Verano de 2016 (actual acceso anticipado)

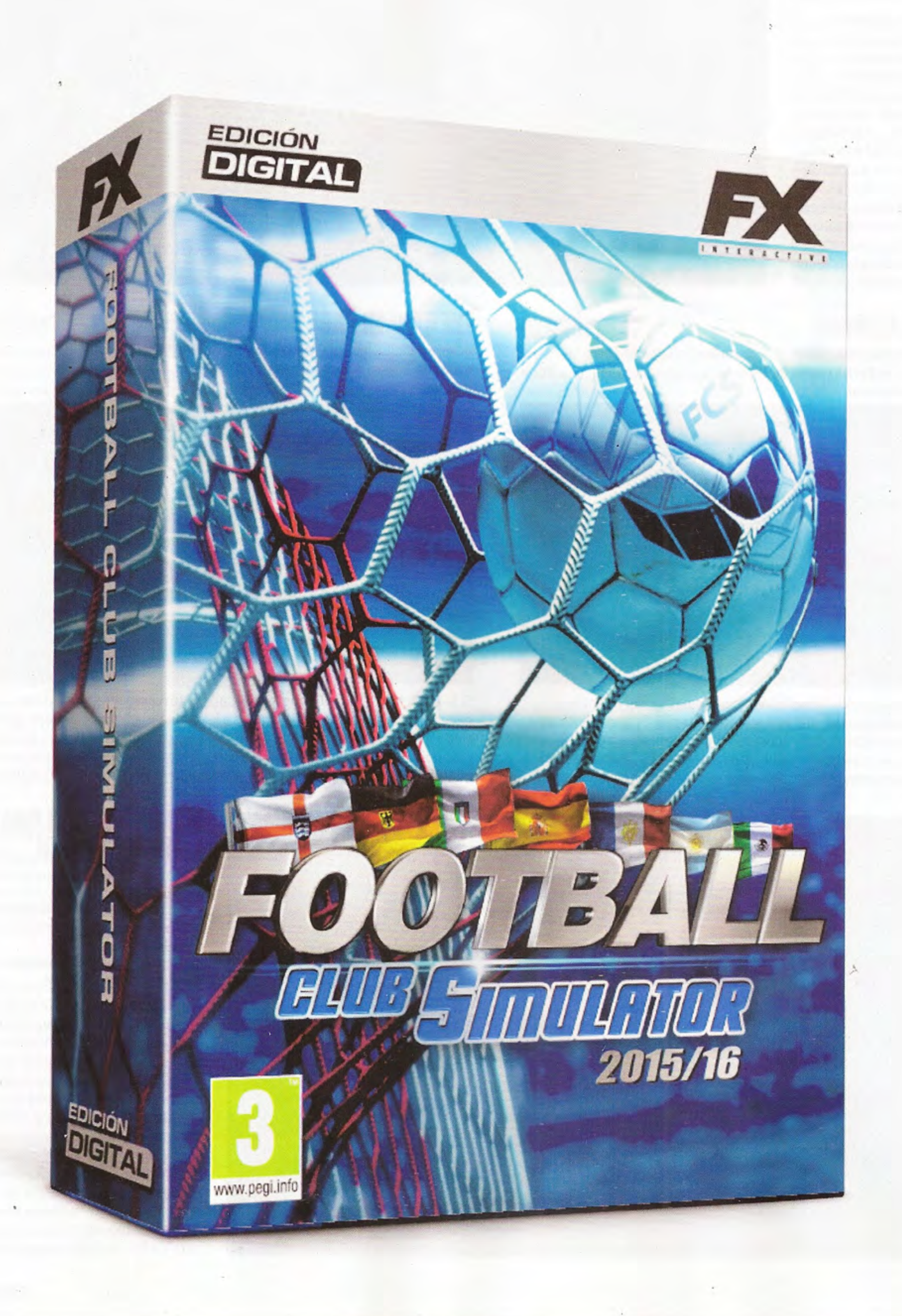
www.eternalcrusade.com

Actualmente en acceso anticipado en Steam, el juego de acción multijugador online de Warhammer 40.000, «Eternal Crusade», es uno de los primeros en abrir camino para la avanzada que el universod e Games Workshop va a hacer en el videojuego durante 2016.

«Eternal Crusade» contará en su versión final con cuatro facciones, modos PvP y PvE, 22 clases de personaje, 20 subfacciones y miles de armas, equipo, vehículos... Una delicia para los fans de Warhammer 40.000.

Lanzamiento mundial de FOOTBALL

Viernes 26 de febrero 19:00h

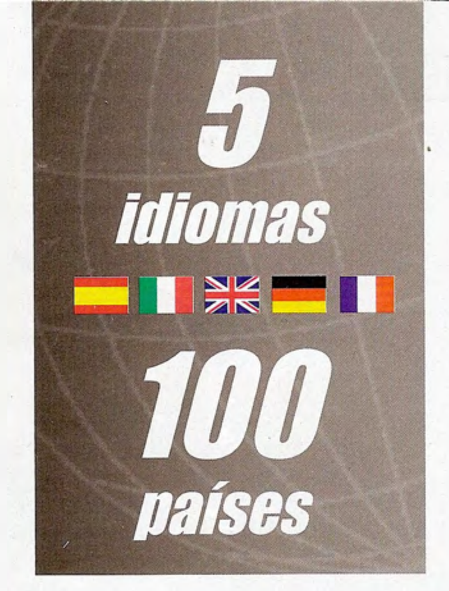


CLUB SIMULATOR


www.footballclubsimulator.com


/Football Club Simulator - FCS


@FootballClubSim



SIMULACIÓN DE TU EQUIPO EN TIEMPO-REAL

Un videojuego de fútbol y estrategia

CONTROL TOTAL

Decide como Entrenador, Director deportivo y Presidente de manera rápida y divertida.

PON A PRUEBA TU ESTRATEGIA

Partidos interactivos con órdenes directas a tus futbolistas en tiempo-real.





LOS MEJORES JUEGOS DE ROL

FALLOUT 4

THE WITCHER 3 WILD HUNT

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

GUILD WARS 2 HEART OF THORNS

MIGHT & MAGIC HEROES VII

PILLARS OF ETERNITY

¡Actualiza tu colección!

LOS MEJORES JDR DEL MOMENTO

2015 ha sido uno de los años más prolíficos e importantes para el amante del rol. Si te perdiste alguno de estos juegos, actualiza tu colección... ¡y prepárate para lo que está por venir en 2016!

FALLOUT 4

Estudio/compañía: Bethesda Game Studios/Bethesda
Distribuidor: Koch Media
Año: 2015
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El regreso al yermo, en los alrededores de Boston y en el área de la Commonwealth de Massachussets, se alza como la más completa, apasionante y espectacular de todas la entregas de la saga «Fallout». Bethesda haa apostado muy fuerte en su juego más reciente por la personalización extrema, pudiendo desde crear asentamientos increíbles con total libertad, hasta configurar habilidades, armas, defensas, vestuario y compañeros. Todo ello, claro, en un universo de juego enorme en el que la historia principal nos lleva a buscar a nuestro hijo secuestrado del refugio 111, doscientos años después del apocalipsis nuclear. Si te te gustan la libertad y los juegos donde tú mandas, no hay nada como «Fallout 4». Un auténtico imprescindible en cualquier buena colección de JDR, con una rejugabilidad total.



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Futurista/Postapocalíptica
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Gestión de grupo:** 1 acompañante
- **Precio:** 59,95 €
- *fallout4.com*

THE WITCHER 3 WILD HUNT



Estudio/compañía: CD Projekt RED
Distribuidor: Bandai Namco
Año: 2015
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Ha sido uno de los títulos más esperados por los fans del género. Más de un año después de la fecha inicial prevista llegó el que se puede considerar con toda justicia Juego del Año 2015. Espectacular visualmente; épico en su historia, situaciones y combates; alucinante por la libertad para explorar su vasto mundo de juego... ¿Qué no has oído ya de «The Witcher 3: Wild Hunt» que te podamos contar ahora? Si bien es cierto que el diseño de la saga «The Witcher» no es el de un típico JDR –sin clases, sin más personajes que el principal (salvo momentos excepcionales de la historia)– y quizá el aficionado más purista no lo considere como un juego del género, de forma estricta, no lo es menos que «The Witcher 3» es capaz de convencer al jugador más exigente gracias a su calidad y fascinante mundo.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Fantástica Medieval
- **Idioma:** Español (textos)
- **Gestión de grupo:** No
- **Precio:** 59,95 €
- *thewitcher.com/witcher3*

Entrados ya bien en el nuevo año y echando la vista atrás al pasado 2015, no podemos más que felicitarnos por la excelente cosecha de JDR que hemos tenido. Los fans del género hemos podido disfrutar de algunos de los títulos más esperados desde hace mucho tiempo junto a otros que han supuesto grandes y fantásticas sorpresas. Entre los primeros, no cabe más que mencionar al genial «The Witcher 3», con el que CD Projekt RED dejó impresionado a medio mundo por su calidad técnica y su fantástico universo, historia y personajes. No es menos cierto que, de forma general, las sagas de rol han ofrecido en 2015 las entregas más logradas de su historia. Desde el «Inquisition» de «Dragon Age» a la cuarta parte de «Fallout», siendo ésta una de las sorpresas del año –cuando nadie lo daba ya como título para 2015, Bethesda nos lo mostró en el E3 y nos dejó petrificados.

“El mundo del rol vive un momento dulce que continuará con nuevos títulos en 2016”

Y tan sólo con estos títulos, vemos los universos que están dominando el género en la actualidad: ciencia ficción y fantasía medieval, aunque los de este

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

Estudio/compañía: Capcom
Distribuidor: Koch Media
Año: 2016
INTERÉS:

Cuando la palabra "adaptación" se aplica a una novedad en PC –es decir, que sabemos que se trata de una versión de un juego ya aparecido en consola– muchos se echan a temblar. Ha habido razones para ello durante mucho tiempo. Pero, afortunadamente, «Dragon's Dogma Dark Arisen» de esas excepciones que callan la boca al más escéptico. El juego de Capcom, además, rompe bastantes reglas en cuando a los JDR se trata desde la perspectiva occidental. Su origen nipón se deja ver en numerosos y atractivos detalles, desde su sistema de peones –compañeros de grupo controlados por la IA, que se pueden intercambiar online– hasta el combate, con opciones como trepar por los miembros y cuerpos de enemigos descomunales para hacer más daño. Diferente y muy recomendable.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Fantástica Medieval
- **Idioma:** Español (textos)
- **Gestión de grupo:** Hasta cuatro personajes
- **Precio:** 29,95 €
- *www.dragonsdogma.com*

GUILD WARS 2: HEART OF THORNS

Estudio/compañía: ArenaNet/NC Soft **Distribuidor:** Koch Media
Año: 2015 **INTERÉS:**

Las novedades que se deben esperar de una expansión, sea el juego del género que sea, podrían ser tomadas como un canon fijándose en lo que NC Soft ha hecho con «Heart of Thorns». Nuevos modos de juego, subida de nivel a personajes, nuevo sistema de dominios, Fortalezas en PvP, una nueva profesión –el retornado–, nuevas tierras fronterizas para los combates entre mundos... Sí, como se suele decir, más y mejor en todo. Si, hoy por hoy, hay algún MMO capaz de hacerle frente al todopoderoso «World of Warcraft» ese es «Guild Wars 2». Y con el acelerón que le ha metido «Heart of Thorns», es ya una pequeña locura. Si jugaste a «Guild Wars 2» y lo dejaste en algún momento, deberías volver sólo para ver esta barbaridad...







INFOMANÍA

- **Modos:** Multijugador (MMO)
- **Ambientación:** Fantástica Medieval
- **Idioma:** Español (textos)
- **Gestión de grupo:** No
- **Precio:** 44,95 €
- *heartofthorns.guildwars2.com/es*

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Mientras el fan del JDR espera como agua de mayo que Bethesda anuncie una nueva entrega para un jugador de «The Elder Scrolls», su vertiente MMO se prepara para recibir una nueva actualización, «Thieves Guild», que permitirá a los jugadores incorporarse al mítico gremio de ladrones.



ámbito son abrumador mayoría en el género, también es cierto.

Quizá también muchos puedan argüir que las sagas son las que están imponiendo su ley en el género, pero incluso considerando como cierta esa afirmación hay excepciones que confirman la regla. Y hemos tenido otra sorpresa que lo confirma: «Pillars of Eternity», el título con el que Obsidian ha vuelto a situarse en vanguardia del JDR mirando, paradójicamente, a los orígenes del mismo con un juego que es todo un homenaje a los grandes clásicos de los años 90 en PC.

Todos los mundos

Lo mejor del rol en la actualidad es la buena salud que está demostrando el género. Ya sea en juegos individuales o multijugador, MMO o títulos que mezclan

MIGHT & MAGIC HEROES VII

Estudio/compañía: Limbic/Ubisoft **Distribuidor:** Ubisoft
Año: 2015 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

A medio camino entre el rol, la estrategia y la aventura, con sus combates de enorme dificultad, la obligación de pensar cada paso –y pagar mjuy caro cada error– y sus siete campañas diferentes, una por facción, la última entrega de una saga mítica en el género no ha dejado indiferente a nadie. Para unos, ha sido un paso adelante significativo. Para otros, más de lo mismo, con escasas novedades. Es cierto que el lanzamiento del juego vino acompañado por algunos bugs, pero el paso del tiempo y sucesivas actualizaciones han pulido un juego que merece la pena probar, porque engancha que da gusto. Sigue las reglas de la saga, pero sí innova y ofrece desafíos realmente atractivos. ¿Quieres aceptarlos?





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Fantástica Medieval
- **Idioma:** Español (textos)
- **Gestión grupo:** hasta 2 personajes
- **Precio:** 19,95 € (GAME), 49,95 €
- *mmh7.ubi.com*

PILLARS OF ETERNITY

Estudio/compañía: Obsidian/Paradox
Distribuidor: Meridiem
Año: 2015
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



El regreso a los orígenes del rol en PC define la esencia de «Pillars of Eternity», con una historia atractiva, enorme libertad para definir las habilidades de tu protagonista, capacidad de crear y gestionar un grupo variopinto y una dificultad nada desdeñable, donde cada pequeño paso es un logro, los combates exigen replantearse continuamente las estrategias, la pausa táctica se convierte en tu amiga favorita e indispensable y las horas van pasando sin que te des cuenta. Es el rol capaz de absorber durante días y semanas al jugador más experimentado y de inundar de satisfacciones al veterano más hastiado. Obsidian estuvo en un tris de desaparecer cuando se lanzó al desarrollo de «Pillars of Eternity». Un órdago en el que sólo se podía obtener una gran victoria o una derrota total. Por suerte para nosotros...





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Fantástica Medieval
- **Idioma:** Español (textos)
- **Gestión de grupo:** Hasta 4 personajes
- **Precio:** 44,95 €
- *eternity.obsidian.net*

> "Aunque hay excepciones, la ambientación fantástica y medieval domina el género"

ingredientes de otros géneros, no sólo podemos encontrar juegos de una calidad apabullante disponibles ya, sino que sólo podemos soñar con lo que nos vamos a encontrar en los próximos meses. Y sí, hay ciencia ficción, fantasía medieval, sagas y mucho más. Juegos, en fin, para seguir disfrutando del rol. **A.P.R.**

NUESTROS FAVORITOS



- **Fallout 4.** La libertad de acción y personalización, que Bethesda ha dado a «Fallout 4» lo ha convertido en un JDR imprescindible para el fan.
- **The Witcher 3 Wild Hunt.** Sin duda es el JDR más épico y espectacular en lo visual y la historia que hemos jugado en muchísimo tiempo.

PARA EL FUTURO

DARK SOULS III

Estudio/compañía: From / Bandai Namco **Distribuidor:** Bandai Namco
Lanzamiento: 12 de abril de 2016

Faltan apenas dos meses para aceptar el nuevo desafío de From Software en la tercera entrega de «Dark Souls». El estudio ha diseñado una evolución del sistema de combate y ofrece nuevas clases, que serán un aliciente para afrontar, de nuevo, la épica dificultad del nuevo juego.



INFOMANÍA

- **Jugadores:** Un jugador/multiverso
- **Ambientación:** Medieval/Sobrenatural
- **Idioma:** Español (textos)
- *www.darksouls3.com*

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Estudio/compañía: Eidos Montreal / Square Enix **Distribuidor:** Koch Media
Lanzamiento: 23 de agosto de 2016

Adam Jensen ya no es un agente, ahora se encuentra inmerso en una sociedad en que los humanos aumentados son apestados y apartados del resto de la sociedad. Pero el origen de todo se encuentra en una nueva conspiración, que puede acabar con toda la civilización.





INFOMANÍA

- **Jugadores:** Un jugador
- **Ambientación:** Futurista/Ciencia Ficción
- **Idioma:** Español
- *www.deusex.com*

MASS EFFECT ANDROMEDA

Estudio/compañía: BioWare **Distribuidor:** Electronic Arts
Lanzamiento: Otoño 2016





El reinicio de «Mass Effect», más allá de Shepard, la Normandy y los personajes conocidos, tiene a los fans de la saga pendientes de cualquier mínima información que surja sobre la nueva entrega, «Andromeda». Sin embargo, BioWare vigila cada gota de información con celo...

INFOMANÍA

- **Jugadores:** Un jugador
- **Ambientación:** Futurista/Ciencia Ficción
- **Idioma:** Español
- *www.masseffect.com*

SOUTH PARK THE FRACTURE BUT WHOLE

Estudio/compañía: Ubisoft San Francisco **Distribuidor:** Ubisoft
Lanzamiento: 2016 (Por confirmar)





El regreso de los personajes de South Park en «the Fracture but Whole» nos llevará al mundo de los superhéroes de cómic, con Cartman y Butters como principales líderes de dos facciones en lucha por el dominio del pueblo. La diversión, el gamberrismo y las palabrotas están aseguradas.



INFOMANÍA

- **Jugadores:** Un jugador
- **Ambientación:** South Park/animación/contemporánea
- **Idioma:** Español
- *www.ubisoft.com/es-ES*

Y ADEMÁS...

Con fechas aún sin definir, e incluso la posibilidad de que tengamos que esperar hasta 2017 para disfrutar de alguno de estos otros títulos, aún queda mucho más para el fan del género con lo que podremos disfrutar en el futuro.

CYBERPUNK 2077

Tras el lanzamiento de «The Witcher 3» CD Projekt ya avisó de que muy probablemente no veamos su nuevo lanzamiento hasta 2017. Por ahora, lo poquísimo que se sabe del universo de juego ha levantado unas expectativas altísimas.



THE BARDS TALE IV

Una de las sagas míticas del rol más gamberro volverá dentro de poco. InXile de momento no ha enseñado mucho del juego, pero las actualizaciones del desarrollo y los datos son constantes en el Kickstarter del proyecto.



WORLD OF WARCRAFT LEGION

Si hay un MMO en el mundo del rol que domina sobre todos, ese sigue siendo «World of Warcraft». La próxima entrega, «Legion», llegará este verano para mostrarnos una nueva cara de Azeroth y aumentar las clases de personaje disponibles.



SÓLO POR SER SOCIO DE GAME
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

















MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

■ **Liga:** ESL ■ **Competición:** Rainbow Six Siege ■ **Fecha:** Marzo ■ **Más detalles:** *www.rainbow6.com/ProLeague*

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX PRO LEAGUE



Los jugadores más hábiles tienen un fenomental reto por delante que distinguirá en un torneo a los equipos con la mejor coordinación táctica.

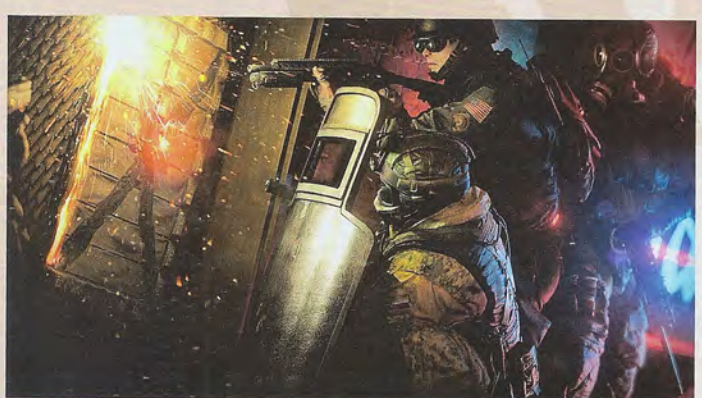
Ubisoft, Microsoft y ESL se han aliado para poner en marcha un programa de competición global basado en el juego «Rainbow Six: Siege». La Tom Clancy's Rainbow Six Pro League ultima su inauguración y convoca tanto a equipos de jugadores a jugadores profesionales que aspiren a conseguir la liga como a aficionados ocasionales. Se desarrollará en las plataformas Xbox One y Windows PC, lo que abarca entre ambas a una enorme y creciente comunidad de fans.

Con el anuncio del acuerdo que pone en marcha esta liga, Ubisoft ha manifestado que «Rainbow Six: Siege» fue desarrollado con la idea de la competición en mente. Y es que el juego, pese a su reciente lanzamiento, se ha convertido en el máximo exponente del género de la acción táctica en la actualidad. Los enfrentamientos entre fuerzas especiales y fuerzas rebeldes, con asaltos y asedios, despliegan una enorme diversidad táctica en el que la cooperación y la rapidez de respuesta favorecen las mejores tácticas de equipo y la mayor habilidad con una gran amplitud de armamento y equipo.

Grandes premios

La primera temporada de la Rainbow Six Pro League arrancará durante la Intel Extreme Masters en Katowice, Polonia, el próximo 4 de marzo. Un total de 8 partidas servirán para el lanzamiento de la competición europea en PC, seguido de partidas en Norteamérica y en la red de Xbox en las semanas posteriores. La primera temporada de la Rainbow Six Pro League contará con más de 100.000 $ en premios y apoyará la competición a lo largo de Europa y Norteamérica, en Xbox One y PC. Al final de cada temporada, los mejores equipos de cada región competirán cara a cara, el uno contra el otro, en un evento en directo con un premio de 50.000 $ en la línea de las finales de las temporadas de Xbox One y PC. Por supuesto, podrás seguir el torneo en los canales de retransmisión de ESL.





SALÓN DE LA FAMA

OCELOTE, COACH DEL EQUIPO G2 / VODAFONE



Vodafone España ha presentado G2 | Vodafone, un nuevo equipo que participará en los principales torneos de eSports nacionales. De entrada, cuentan con factor muy favorable: la selección de los cinco integrantes de G2 | Vodafone ha estado a cargo del campeón Carlos "Ocelote" Rodríguez, uno de los jugadores profesionales más reconocidos a nivel mundial, fundador y director del club G2. El palmarés de "Ocelote" es imponente y su experiencia tanto en los juegos como en las mecánicas de competición será un valioso recurso para el equipo.

Dirigidos por "Ocelote", los chicos de G2 | Vodafone compiten ya desde su debut por los títulos nacionales de «League of Legends» en las ligas ESL y LVP. Desde aquí les deseamos buenas partidas y muchos éxitos.

twitter.com/oceloteworld



El popular Ocelote cambia de rango y pasa a compartir su experiencia y sabiduría como coach.

■ **Liga:** LVP ■ **Competición:** League of Legends Honor ■ **Fecha:** A partir del 25 de Febrero
■ **Más detalles:** *www.lvp.es*

LA NUEVA DIVISIÓN DE HONOR LOL

Con las nuevas temporadas de la División de Honor de «League of Legends», LVP pretende estabilizar el panorama eSports en España.

A finales de Enero, La liga LVP dio a conocer el formato de la Temporada 10 de la División de Honor LoL, dirigida a jugadores profesionales, con el fin de concretar la escena de competiciones nacional con un calendario simplificado. Un total de ocho equipos seleccionados, procedentes de las competiciones anteriores, pugnan ya por mantenerse y lograr esta competición. Sin embargo, LVP quiere mantener esta liga en un sistema dinámico, de manera que la competición permanerá abierta a nuevos equipos por medio de cuatro torneos clasificatorios, quedando vacantes espacios para el ascenso de los dos mejores equipos aspirantes. Así se asegura que la División de Honor de «League of Legends» sea disputada por los mejores jugadores.

De la Temporada 10 a la 11 no habrá ningún torneo de descenso ya que se ampliarán las plazas de 8 a 10 equipos, por lo que los dos finalistas de la fase final de los clasificatorios serán quienes opten a las dos plazas para la Temporada 11.

Mecánica de ascensos

El funcionamiento de los clasificatorios es el siguiente: se jugarán cuatro eliminatorias puntuables, una cada mes, hasta mayo, y después tendrá lugar una final con los equipos que hayan acumulado mayor puntuación.

Seguir estas clasificaciones será emocionante. No obstante, lo más interesante es que estos torneos clasificatorios serán abiertos para todos los jugadores que deseen probar suerte y habilidad, sin limitaciones de plazas. Los 16 mejores equipos de cada clasificatorio obtendrán puntos de clasificación.

Todas las fases se jugarán al mejor de un mapa hasta octavos de final. En cambio, los cuartos, semifinales y final se jugarán al mejor de 4 mapas. Además, estos clasificatorios tendrán premios.

La fase final la disputarán los cuatro mejores equipos en un formato de doble eliminación, con una garantía de 3 partidos. Así los dos equipos que superen las finales, –la plaza pertenecerá al os propios jugadores– accederán a la Temporada 11 de la División de Honor de «League of Legends». ¿Te apuntas?

1º clasificatorio:	del 25 al 28 de febrero
2º clasificatorio:	del 24 al 27 de marzo
3º clasificatorio:	del 21 al 24 de abril
4º clasificatorio:	del 26 al 29 de mayo
Fase final:	del 13 al 15 de junio





LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. ¡Acaba de ser de ser adquirida por la compañía GAME!
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



TORNEO UNIVERSITARIO CATALÁN CON LA LVP

El Deporte Catalán Universitario (ECU) organiza el primer Campeonato de Cataluña Universitario en «LoL» y «HearthStone» con LVP y Elite Gaming.
www.lvp.es

ESPORTS DE «WRC 5» EN MARCHA HASTA OCTUBRE

Ha comenzado la batalla por el título mundial de eSports que reunirá a los mejores pilotos «WRC 5». El torneo que se prolongará hasta la gran final en el Rally de Gales de Gran Bretaña (27-30 de octubre)
www.wrcthegame.com/es/



ESPECTÁCULO A SEGUIR DE «HEROES OF THE STORM»

Los estudiantes de EE.UU. y Canadá se enfrentarán en Heroes of the Dorm, un torneo universitario por equipos creado por Blizzard Tespa.
ESPN3, Twitch, YouTube
www.heroesofthedorm.com



AÑOS DE ESPORTS CON «STREET FIGHTER V»

Con el lanzamiento del esperado juego de lucha, su principal creador, Yoshinori Ono, ha declarado que la franquicia está lista para poder disputar entre seis y siete años de eSports.
streetfighter.com/?lang=es

FINALES DE WARGAMING EN VARSOVIA

Wargaming ha concretado los detalles de la final de su liga para «World of Tanks». Tendrá lugar en Varsovia los días 7 al 9 de abril. Hay 300.000 dólares en juego.
eu.wgleague.net/en/

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

A pesar de su origen modesto, «Firewatch» ha logrado captar la atención de los medios y despertar el apetito de muchos jugadores. Un misterio en soledad, en medio del bosque, sí. Esa es la idea, pero en qué consiste el juego... ¡Ahí estaba el misterio!

FIREWATCH

Tu último vínculo con la humanidad en el bosque

Género: Aventura **Idioma:** Inglés (próximamente en Castellano) **Estudio:** Campo Santo / Panic Inc. **Disponible:** Steam **Precio:** 19,99 € **Web:** *www.firewatchgame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■



No has jugado nada igual. La aventura de «Firewatch» es algo especial, una experiencia que se sirve de la intriga para jugar con el volátil juicio de nuestra percepción cuando estamos solos. ¿Qué es real? Tan difícil es distinguirlo. Para ello, no emplea el espacio exterior, ni una oscura mansión, ni un desolado páramo, sino un apacible parque natural a plena luz del día.

Vigilante en soledad

Estamos 1989 y, en el papel de Henry, has aceptado un trabajo como guardabosques para alejarte del estrés urbano. Lo único que tienes que hacer es vigilar el entorno, en busca de una columna de humo que revele un incendio. Tu único contacto con la civilización es Delilah, tu supervisora, con la que te comunicas por radio. Por supuesto, pronto algo llama tu atención y te verás obligado a bajar de tu torre de vigilancia para explorar el entorno salvaje a tu alrededor... ¡Comienza el misterio!



No verás muchos personajes. Los diálogos son la chispa del juego, pero hay planes para traducirlo.



La recreación del entorno natural es soberbia y, de hecho, en el juego viene a ser un tercer personaje.



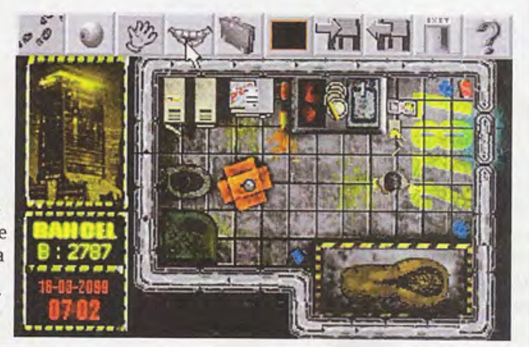
Estarás casi solo, pero no perdido. La exploración requerirá que uses la brújula y el mapa.

EN CAMPAÑA

99 SPECIES

El año pasado, el interesante proyecto de «99 Species» trató de conseguir financiación para completar su desarrollo en Kickstarter. El objetivo no fue alcanzado, pero su autor, Carlos Peña, no ceja en su empeño para seguir en el proyecto de esta aventura de inspiración retro que nos transportaría a un inquietante mundo distópico. Ha lanzado una nueva pre-campaña en Survio.

■ *99speciesblog.wordpress.com/category/presentation/*



OVERLOAD

¿Jugabas con PC en los Noventa? ¿Recuerdas las horas que dedicaste a «Descent» sin poder parar? Si no es tu caso, debes saber que aquel juego de acción 3D de Parallax e Interplay fue un hito por brindarnos una libertad total de movimientos con sus naves... Y ahora, el equipo de Revival Productions ha emprendido una campaña para financiar su heredero espiritual, bajo el título de «Overload». Han alcanzado un tercio del objetivo de 300.000$.

■ *kickstarter.com/projects/(Overload)*



El mes pasado, aparte de nuestro habitual repaso de esta sección, seguro que te interesaron algunos de los títulos que mencionamos en el reportaje sobre los juegos indie más prometedores para 2016. Bien, pues aquí comienzan a llegarnos ya algunos de los más esperados. Nos referimos, especialmente, a «Firewatch» una de las propuestas más interesantes y audaces del momento. Un juego arriesgado que seguramente sólo es posible en el panorama independiente.

El mundo digital al alcance de tu PC también nos brinda una enorme amplitud de juegos que probar, contenido extra, demos, mods e irresistibles propuestas free-to-play. ¡No te lo pierdas!

Finalmente, los coleccionistas encontrarán piezas exclusivas y caprichos de lo más tentador.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

AMERICAN TRUCK SIMULATOR

Desafíos en ruta, admirando el paisaje

■ **Género:** Simulador/Velocidad ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** SCS Software
■ **Disponible:** Avancediscos.com ■ **Precio:** 19,99 € ■ **Web:** *www.americantrucksimulator.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Convertirse en camionero implica adoptar un estilo de vida diferente lleno de contrastes. Aunque sujeto al estricto horario de la ruta, "dispones" de todo el tiempo del mundo y, pese a la soledad de tu cabina, formas parte de una comunidad que estrecha sus lazos fraternales mediante la radio. Sin apartar los ojos de la carretera y asegurándote de llegar a tu destino sano y salvo, con la mercancía intacta, puedes escuchar música y admirar bellos entornos. Y todo eso forma parte de la experiencia de «American Truck Simulator». Un reto idóneo para los amantes de la carretera.

COBALT

Puzzles y plataformas trepidantes... ¡Incluso a cámara lenta!

■ **Género:** Acción/Plataformas ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Oxeye Game Studio / Mojang
■ **Disponible:** Steam ■ **Precio:** 19,99 € ■ **Web:** *playcobalt.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Aquí llega el esperado juego que los prestigiosos estudios de Mojang –creadores de «Minecraft»– han apadrinado. A primera vista, «Cobalt» ofrece algo tan tradicional como acción y plaformas 2D.

Cuando lo juegas enseguida te das cuenta de que nos brinda una jugabilidad original con detalles genuinos. Controlando un robot enviado a explorar un planeta plagado de amenazas –enemigos y trampas–, la fórmula de «Cobalt» incluye puzles, acción con tiroteos, infiltración, exploración y hasta un "tiempo bala" que ralentiza la acción para ejecutar maniobras precisas. ¡Una gozada!

PIXELMANÍA

DREII



Juego más sencillo, minimalista, y adictivo difícilmente lo vas a encontrar. La mision es sencilla: tienes que construir una torre, pero las variables te lo pondrán difícil. Está en Castellano y su precio es de 11,99€.
■ *dreii.com/play/*

HIEROGLYPHIKA



¿Te interesa la egiptología? Aprende a descifrar jeroglíficos para descubrir secretos. En este indie de estrategia y rol por turnos podrás hacerlo, adentrándote en el submundo del antiguo Egipto por 9,99 €.
■ *www.hieroglyphika.info/*

IMSCARED



Los jugadores que disfrutaron de los primeros shooter 3D, apreciarán el buen diseño de «IMSCARED» con nostalgia. Pero, cuidado, tienen algo inquietante estos píxeles. Descúbrelo por 3,99€.
■ *facebook.com/MyMadnessWorks/*

MOONLIGHT



El pequeño Kinubo quiere alcanzar la Luna, pero en el pueblo al que acaba de llegar todos le evitan. En esta aventura de plataformas tendrás que ganarte su confianza. Un juego bonito y amable por 4,99 €.
■ *www.monkeymaw.com*

Los juegos de mayor éxito apuesta por fórmulas convencionales. Sólo de vez en cuando aparece un juego orientado a un público minoritario y específico que, sin embargo, gusta a todo el mundo. Y ese es el caso de esta propuesta, un *tower defence*, así de concreto. ¿Qué tendrá?

HERO DEFENSE HAUNTED ISLAND

¡¡Que vienen a por nosotros!!

Género: Estrategia (MOBA - Defensa de la torre) **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio:** Happy Tuesday **Disponible:** Enero de 2016 (Acceso Anticipado) **Precio:** 14,99 € **Web:** *hero-defense.com* **INTERÉS:**

Seguro que no te cuesta ningún esfuerzo recordar un juego en el que encarnas a un cazador de monstruos... A lo Van Helsing. ¿Pero y si fuera al contrario? ¿Y si fueras tú la presa y tuvieras que contener y defenderte de hordas de vampiros, zombis y demonios? Pues en eso consiste «Hero Defense: Haunted Island». Como el título permite sospechar, se trata de un juego de tácticas en la modalidad clásica de "defensa de la torre".

En la isla maldita

Cinco héroes, aislados en una isla encantada se enfrentan a un formidable villano, un poderoso Vampiro llamado Count Necrosis. En clave cómica, nuestros cinco héroes, con habilidades y especializaciones distintas, tendrán que sembrar el campo de batalla y sus plazas fuertes de trampas y defensas, con todo el ingenio y la mala uva que se te ocurra para quemar, empalar y machacar a las hordas de no-muertos.

A lo largo de la campaña podrás incrementar las habilidades de tus héroes, adquirir nuevas armas y trampas... El juego sigue en desarrollo, pero con el contenido actual –incluyendo el modo multijugador– está arrasando.







Un lugar encantador, ¿no? Deja pasar un minuto y se convertirá en un infiernito en el que zombis y vampiros atacarán por todos los frentes. ¡Detenlos!

DEMOS

CORNERSTONE THE SONG OF TYRIM



¿Una de vikingos? Los estudios de Overflow nos brindan la demo de este simpático juego que mezcla acción, aventura y rol. Cuenta con interesantes puzles de física.
store.steampowered.com/app/384730/

GIANT



El mundo es aterrador desde la perspectiva de una hormiga... En «GiANT» pueden pisarte o comerte en cualquier momento, pero tendrás tus recursos para evitarlo al tiempo que consigues alimento para la colonia.
www.wrecktangles.com

RACECRAFT



No son pocos los juegos de velocidad con un editor de circuitos, pero «Racecraft» se distingue del resto por su arquitectura sandbox y su ilimitado generador aleatorio de circuitos.
playracecraft.com

DIARIO DE DESARROLLO

CRYTEK VR FIRST



El estudio de Fráncfort ha puesto en marcha una iniciativa académica llamada VR First dedicada a la Realidad Virtual. También inaugurado el diario de desarrollo de su juego de RV «The Climb».
Web: *vrfirst.cryengine.com*

RISE OF THE TOMB RAIDER



El estreno del último «Tomb Raider» en PC ha sido una estupenda noticia para comenzar 2016, y esta versión tiene especificaciones técnicas más ambiciosas, tal como muestra en su canal.
Canal Youtube: *Tomb Raider [UK]*

PLANET COASTER



Los estudios de Frontier tienen una tercera entrega de su diario de desarrollo para el esperado «Planet Coaster» que explica las mecánicas para crear, construir y compartir.
Canal Youtube: *Planet Coaster*

THE SHIP - REMASTERED



Ya está disponible, como acceso anticipado en alpha, la remasterización del célebre juego de acción de 2006 «The Ship». También puedes seguir los progresos del proyecto en su web.
Web: *www.blazinggriffin.com*

Hemos de ser suspicaces ante el contenido digital de pago que nos ofertan las compañías, aunque muchos puedan merecer la pena. A veces, además, hasta nos regalan contenido gratuito muy notable, como la nueva Operación Hielo Negro de «R6: Siege».

RAINBOW SIX: SIEGE OPERATION BLACK ICE

¡Un primer paquete de contenido gratuito, espléndido!

Género: Acción (táctica) **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía:** Ubisoft **Lanzamiento:** Ya disponible (gratuito) **Web:** *rainbow6.ubi.com/siege/es-es/updates/blackice.aspx* **INTERÉS:**

Después de lanzarse a los eSports con una liga propia y de corregir algunos fallos mediante actualizaciones, «Rainbow Six: Siege» afronta su compromiso de sumar nuevo contenido con la llegada de «Operación Hielo Negro». Orientado a las partidas multijugador, este DLC consta de un nuevo mapa denominado Yate, que plantea el asalto de un navío encallado en medio de un mar gélido, en medio de témpanos de hielo. También incorpora dos nuevos operativos procedentes de las fuerzas de élite canadienses, armas y apariencias. Los jugadores que accedieron al pase de temporada pueden contar con Operación Hielo Negro de inmediato, mientras que el resto puede desbloquear el DLC a cambio de puntos de experiencia y créditos adquiridos dentro del juego.





Frost y Buck, los nuevos agentes del JTF2 canadiense, están especializados en operaciones bajo condiciones extremas, sin depender de la tecnología electrónica.

PROJECT CARS STANCEWORKS

Nuevo circuito y coches modificados

Género: Velocidad **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía:** Slightly Mad / Bandai Namco **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 5,49 € **Web:** *www.projectcarsgame.com* **INTERÉS:**

Desde su programa de contenidos "On Demand" para «Project C.A.R.S.» Slightly Mad Studios nos ofrece un nuevo DLC con los circuito Stanceworks y Bannochbrae que también incluye dos vehículos modificados, el MX-5 Formula Drift y el KTM X-Bow R. Adicionalmente el juego añade el Ford Flacon FG de forma gratuita.



TW: ATTILA NACIONES ESLAVAS

Más facciones para la guerra

Género: Estrategia **Idioma:** Castellano **Estudio Cía:** Creative Assembly / SEGA **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 7,49 € **Web:** *www.totalwarspain.com/t8365-total-war-attila-slavic-nations-culture-pack* **INTERÉS:**

El pack de culturas de Naciones Eslavas de «Total War: Attila» añade tres nuevas facciones diferenciadas (anteanos, esclavenos y venedianos) que ya pueden seleccionarse para las modalidades individual y multi, incluyendo campaña y batallas personalizadas. El DLC también incorpora edificios y condiciones de victoria.



MODS

FALLOUT 4 CON HÉROES DE OTROS JUEGOS



¿Qué hacen Geralt y Ciri o Snake y Quiet en los páramos de «Fallout 4»? Pues colarse a través de varios mods. Tienes el de "Witcher - Geralt's Prologue Gears de Renn" o el de "MGS - All in One Standalone" de Akiba91. Dos ejemplos del ingenio de los modders entusiastas y de las posibilidades que ofrece el inmenso JDR de Bethesda. ¡Búscalos en Nexus mods!

Descarga: *www.nexusmods.com/fallout4/mods/*

GTA V RECIBE A UN CONOCIDO FORASTERO



¿Te imaginas poder hackear la ciudad de «GTA V» como en «Watch Dogs»? El modder JulioNIB ha hecho mucho más que imaginárselo. Ha realizado una modificación que permite cambiar el aspecto del protagonista para imitar al del juego de Ubi y, además, permite realizar hackeos en semáforos, la red eléctrica y mucho más.

Descarga: *gtaxscripting.blogspot.com.es/2016/01/watchdogs-v-hacks-script-mod-by-julionib.html*

THE WITCHER III Y MODS PARA REJUGARLO



Si piensas reemprender el "camino del brujo" mediante la opción New Game Plus, te vendrán de fábula los nuevos mods. Busca" Over 9000 Weight Limit de GiecuMan", para no preocuparte de la capacidad de las alforjas; "Auto-Loot Mod", para automatizar el saqueo; y "Fast Travel from Anywhere", estos últimos de JupiterTheGod, para viajar instantáneamente, casi como Ciri.

Descarga: *www.nexusmods.com/witcher3/?*

En 2016 veremos aparecer una nueva generación de juegos de acción online, con un especial énfasis en la progresión de tus personajes, la personalización y la actualización constante. «Ghost in the Shell», disponible en beta, es uno de los más prometedores.

ACTUALIZADOS

METAL GEAR ONLINE CLOAKED IN SILENCE



La vertiente multijugador de «MGSV» prepara una actualización, «Cloaked in Silence» que llegará en marzo. El DLC añadirá tres nuevos mapas, la heroína Quiet y características nuevas.
■ *www.konami.jp/mgs5/*

ORCS MUST DIE UNCHAINED 2.7



El juego de tácticas online de Robot Entertainment incorpora cuantiosas novedades en su nueva versión 2.7. Esencialmente una campaña de asedio de torres con 50 desafíos, trampas personalizables, tres mapas y nuevas opciones tácticas.
■ *es.omd.gameforge.com*

PES 2016 ENTRY LEVEL



Los jugadores de «Pro Evolution Soccer 2016» ya pueden descargarse la versión Entry Level de forma gratuita. Incluye un modo exhibición, que permite elegir entre siete de los mejores equipos del mundo, y acceso limitado a myClub.
■ *pes.konami.com/es/pes/*

WORLD OF WARSHIPS - EN EQUIPO



Wargaming prepara Team Battles, un nuevo modo de juego en «World of Warships» que estará disponible en una próxima actualización... Las batallas ya son por equipos, sí. Pero aquí se tratará de poder elegir a tus compañeros de armas.
■ *worldofwarships.eu*

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX - FIRST ASSAULT ONLINE

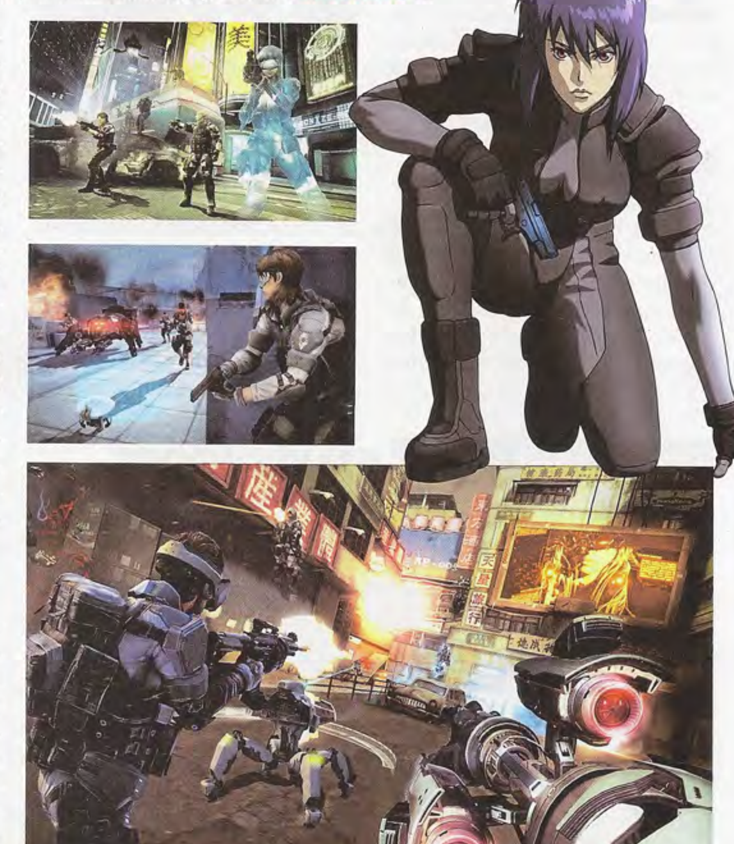
Guerra cibernética antiterrorista

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Castellano (textos) ■ **Estudio/Cía:** Neople/Nexon ■ **Disponible:** Nexon Shop / Steam
■ **Precio:** Desde 4,99 € (29,99 € completo) ■ **Web:** *firstassault.nexon.net/en/eap* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

La Sección 9 ya está operativa, con la letal Motoko Kusanagi y sus compañeros cibernéticos de "Ghost in the Shell". Aunque el cómic original de Masamune Shirow ha dado lugar a películas y series de televisión, «First Assault Online» es el primer videojuego de cierta entidad que recrea este fascinante mundo ciberpunk en un japón futurista. Se trata de un juego de acción multijugador online en el que puedes adaptar el papel de la teniente Motoko, Batou, Togusa y varios personajes más. Cada uno con habilidades cibernéticas especiales y un árbol de progreso para desarrollarlas.

Amplia oferta

Aunque el juego permanece en fase de desarrollo y está disponible como acceso anticipado, el contenido es ya considerable para tomárselo en serio. Ofrece distintas modalidades de compra con más o menos opciones de contenido extra. La jugabilidad trepidante y táctica, con sofisticadas armas y equipo está siendo muy bien acogida. ¡Qué buena pinta!



Camuflaje termo-óptico, barreras cinéticas, visión infrarroja... Las distintas habilidades de cada personaje están diseñadas para contrarrestarse.

MUNDOS RENOVADOS

PATH OF EXILE - ASCENDANCY



Disponible desde el 4 de Marzo, la enorme actualización «Ascendancy» renovará por completo el JDR y acción free-to-play de Grinding Gear. Se trata de una expansión gratuita que introducirá 19 clases adicionales, con sus árboles de progreso. También ampliará considerablemente las opciones de personalización de héroes.
■ **Web:** *www.pathofexile.com*

TESO: TAMRIEL UNLIMITED - GREMIO DE LADRONES



El universo «The Elder Scrolls Online» incorporará el 23 de marzo el nuevo «Gremio de Ladrones». En la forma de nueva facción, si aceptas ingresar deberás aceptar desafíos para robar tesoros y explorar nuevas zonas en busca de un preciado botín. Estará accesible por 2000 coronas del juego (unos 20€).
■ **Web:** *www.elderscrollsonline.com/en-us/agegate*

Con las cómodas opciones de distribuición digital totalmente establecidas, los objetos tangibles -desde ediciones especiales hasta piezas de merchandising- han incrementado su apreciación. Un mercado que las compañías alimentan con infinidad de caprichos.

DOOM EDICIÓN COLECCIONISTA

El Revenant que amenazará tu escritorio

Disponible: 13 de Mayo en tiendas Game **Precio:** 129,95 € **Web:** *store.bethsoft.com / game.es* **INTERÉS:**

Todos esperamos con impaciencia el nuevo «DOOM», el *reboot* del clasicazo de id Software cuyos vídeos auguran la acción más brutal, vertiginosa y terrorífica del momento. Sabemos también que la intención de Bethesda es la de ofrecer un juego con mayor profundidad argumental, opciones de personalización y una campaña que durará no menos de una docena de horas. En definitiva, que el próximo «DOOM» no se limitará a remozar el juego original, sino que será una reinterpretación de su genuina acción directa. Los que más añoran este estilo podrán, además, darse un homenaje con una edición de coleccionista muy llamativa.

Tu demonio marciano

En los diversos vídeos que han servido para dar a conocer la jugabilidad de «DOOM», hemos vuelto a ver al temible Revenant, todo un icono de la saga. Y es este demonio, precisamente, el elemento fundamental de la edición de coleccionista de «DOOM». Concretamente en una detallada estatua de 30 cm con iluminación LED. ¡Espectacular! Esta edición también incluirá un estuche metálico y un DLC que constará de una armadura y un skin.





DE COMPRAS

FALLOUT 4: POWER ARMOR



Los artesanos japoneses de ThreeZero, junto con Bethesda, han elaborado una espectacular figura articulada de la armadura T-45 de «Fallout 4» de 36,8 cm, con iluminación LED. Está diponible para reserva y cuesta unos 400 €.
www.vistoenpantalla.com

REVOLUTION - 25º ANIVERSARIO



Los amantes de la Aventura podrán hacerse en marzo con el recopilatorio «Revolution: the 25th Anniversary Collection». Incluirá cómics, pósters, BSO, una memoria USB y un DVD interactivo con todo el catálogo de aventuras de Revolution.
Tiendas especializadas

RISK JUEGO DE TRONOS

¿Qué mejor juego que el clásico Risk para recrear las pugnas entre las casas nobles de "Juego de Tronos"? Incluye las familias Lannister, Baratheon, Stark, Martell y Tyrell. Su precio es de 54,95 €.
www.vistoenpantalla.com / game.es

MERCHANDISING DE FRONTIER



Los creadores de «Elite» y «Planet Coaster» reúnen una legión de seguidores. ¿Estás entre ellos? Entonces no dejes de pasarte por su nueva tienda online de merchandising. Hay figuras, camisetas, gorras y un sinfín de caprichos más.
www.frontierstore.net

PARA TU COLECCIÓN

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION



Las recientes remasterizaciones digitales de la saga de zombis de Capcom han acumulado muchos elogios por mejorar los gráficos y actualizar el sistema de conrol. Ahora, ambas, «Resident Evil 0» y «Resident Evil HD» están disponibles en un mismo pack físico. Una gran oportunidad para descubrir esta serie, disponible por 29,95 €.
Web: *shop.ubi.com*

LECTURAS

TRILOGÍA WARCRAFT: LA GUERRA DE LOS ANCESTROS. EL POZO DE LA ETERNIDAD

La trilogía de "La Guerra de los Ancestros" de «World of Warcraft» ha sido recientemente reeditada. Ya está a la venta el primer libro, "El Pozo de la Eternidad" por 12,95 €.
Disponible: *www.paninicomics.es*



JUSTICIA AUXILIAR

¿Quieres disfrutar de la novela de ciencia ficción del momento? "Justicia Auxiliar" de la estadounidense Ann Leckie no deja de acumular premios. Editada por fin en Castellano, cuesta 20 €.
Disponible: *www.edicionesb.com*



HISTORIAS QUE SALIERON DE LOS BITS

Nos gusta que nos cuenten historias, y a algunos hasta les encanta contarlas. Este impulso narrativo suele asociarse a los medios escritos o audiovisuales, pero las nuevas tecnologías de la información no iban a quedarse al margen.

El arte de contar historias es expansivo e imparable: siempre anda a la búsqueda de nuevos territorios, de nuevos medios a los que trasladar la necesidad de crear fantasías y vivirlas. El siglo XX ha sido el gran siglo de la expansión de los medios narrativos: de la narrativa en papel y el teatro como herramientas fabuladoras casi únicas, se pasó a disponer de rápidamente exitosas posibilidades como la radio, el cine y la televisión, que se han convertido en los medios de comunicación narrativa más populares. A partir del último cuarto del siglo hacen su aparición los primeros videojuegos, que en pocos años se convierten en punto de desembarco de la narrativa en el nuevo universo digital. Universo que desde entonces no ha dejado de expandirse, hasta llegar a nuestros días.

Los videojuegos también cuentan historias

Aunque no todos por supuesto. Sin embargo, pocos son los que se atreven a renunciar completamente al factor narrativo: incluso el matamata más puro, sin mayores pretensiones que pasar unas cuantas horas quemando gatillo, trata de vestir su mecánica con una historia que envuelva la acción. Así nos encontraremos con que esos alienígenas malvadísimos que debemos exterminar en el juego no son tan sólo recreaciones gráficas que se mueven ante nosotros con la única aspiración de ser masacrados por los jugadores, sino un raza poderosa que ha esclavizado ya cientos de galaxias y que ahora, merced a la traición de uno de nuestros aliados extrasolares, ha descubierto nuestro planeta y quiere someternos. ¿Cómo no acudir entonces a la llamada en defensa de nuestro planeta? Que siempre se quema gatillo con mayor satisfacción si existen buenos motivos para hacerlo...



La emblemática saga de rol de Nintendo «The Legend of Zelda» es reconocida por la profundidad narrativa y el encanto de sus guiones.

En el otro extremo del espectro nos encontramos juegos y sagas que hacen de la historia un punto fundamental de su desarrollo,

convirtiendo el deseo de saber más, de conocer qué sucede a continuación, en una de las principales motivaciones para seguir jugando. Un gran ejemplo, y uno de mis favoritos, es la saga de «Zelda», donde una y otra vez ese duendecillo rubio con pinta de aprendiz de Robin Hood a la antigua, debe seguir el camino del héroe, aprendiendo, creciendo y superándose a sí mismo para derrotar a las fuerzas oscuras. Otro ejemplo muy conocido lo encontramos en los juegos de «Caballeros de la Antigua República», donde bajo una dinámica de juego de rol se nos narra una aventura épica en el popular universo de Star Wars.

Éste es país para aventureros y roleros

Rol y aventura son quizá las dos palabras mágicas cuando hablamos de videojuegos y narrativa. La «Aventura Original» es uno de los primeros juegos que se programó en un computador, creó un género de aventura que se jugaba tan sólo leyendo y escribiendo: las aventuras conversacionales. Ese género creció durante los años 80 para, en los 90, dar lugar a las aventuras gráficas en las que los principios del juego son los mismos, con el añadido del componente gráfico en forma de escenarios, personajes e interfaz de usuario: el protagonista se ve inmerso en una aventura con un alto componente narrativo, abundantes personajes y diálogos, en la que gran parte del atractivo no es únicamente resolver los acertijos

JUEGOS EN PAPEL

La explosión de formatos narrativos encuentra en la revolución digital su abono perfecto, un territorio flexible y maleable donde dar forma a todo tipo de iniciativas relacionadas con la ficción. Sin embargo, las bases estaban puestas desde mucho antes.

Las corrientes experimentales en la narrativas textuales y cinematográficas del siglo XX incluyeron algunos coqueteos con la ruptura de la linealidad. El ejemplo clásico es la novela "Rayuela", de Cortázar, auténtico hipertexto en papel en el que el lector ha de trazar su propio camino, interactuar con el texto explorando la historia según sus apetencias y criterios. Más cercanos pueden resultarnos los libros del tipo "Elige tu Propia Aventura" y todos sus derivados, en los que la evolución de la historia depende de las decisiones que el lector tome.

Esa experimentación, así como el desarrollo de ciertas teorías literarias, desembocan en un punto de inflexión fundamental: la publicación en 1992 del libro "Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología" (George P. Landow), obra que aporta los fundamentos teóricos de la narrativa digital actual.



"Rayuela" (Julio Cortázar, 1963), con su lectura no lineal y sus múltiples finales, antecede a la estructura narrativa de juegos actuales.



Las historias interactivas de la serie Elige tu Propia Aventura (Timun Mas) se hicieron muy populares en los 80 y 90, a medio camino entre juego y lectura.



y problemas propuestos, sino disfrutar de la historia y sus personajes. El género de la aventura en los videojuegos no ha parado de crecer desde entonces, pero con títulos como «The Secret of Monkey Island», «Day of the Tentacle» o «Simon the Sorcerer», se puede afirmar que estos años constituyen la edad dorada del género.

Sin embargo, algo faltaba. O al menos eso opinaban los expertos, algunos de lós cuales veían en la narrativa de los videojuegos una versión interactiva de la narrativa clásica, pero nada más: añadir interacción a las narraciones es un paso fundamental en la historia del arte de contar historias, pero seguro que a los nuevos y potentísimos medios digitales se les podía pedir más. ¿Por qué no fomentar la interacción entre los propios usuarios? ¿Por qué no llevar la historia al universo del jugador y no al revés? ¿Por qué no usar otros recursos típicos del mundo digital como son las redes sociales o los blogs?

Y llegaron las realidades alternativas

Los Juegos de Realidad Alternativa (ARGs, "Alternate Reality Games") son para muchos la forma nativa de contar historias en el mundo digital. Un ARG es una narración interactiva que utiliza el mundo real para desplegarse, utilizando una serie de recursos mediáticos reales para contar una historia en la que los participantes influyen. La primera premisa importante de este tipo de juegos es que el jugador no se transforma en un personaje, esto es, no ejerce de guerrero interestelar, hechicera o fontanero saltarín. El jugador de ARGs participa en el juego como él mismo, y es la realidad a su alrededor la que cambia. Por ejemplo, entre mis favoritos se encuentra la saga «In Memoriam»: un asesino en serie ha raptado a alguien y ha enviado un CD a la policía con pistas que pueden llevar a su detención. La policía, incapaz de des-


BioWare se ha distinguido por la calidad narrativa en sus JDR, desde «Baldur's Gate» a «Dragon Age» pasando por «Caballeros de la Antigua República».



La Aventura Original (Colossal Cave Advent), desarrollado por William Crowther y Don Woods, marcó el camino a seguir para el género de la Aventura.

EL MOVIMIENTO TRANSMEDIA

El último paso evolutivo hasta la fecha de la narrativa en medios digitales es el transmedia. No existe una definición comúnmente aceptada de lo que es una narración transmedia, pero hay dos puntos que toda experiencia de este tipo debe cumplir.

En primer lugar, como requisito, la historia debe ser contada a través de varios medios diferentes. Y eso significa varios canales de comunicación diferentes (redes sociales, webserie, novela, audioserie, videojuego...). Esto diferencia al transmedia del multimedia, que se entendía normalmente como transmisión de información por varios canales sensoriales (audio, vídeo, texto...).

Por otra parte, la historia contada en formato transmedia no es una descomposición de una única historia en fragmentos que se implementan en medios diferentes. En una experiencia transmedia bien diseñada, cada medio cuenta una historia que aporta valor al conjunto, pero que es totalmente autocontenida. El todo es más que la suma de las partes, pero cada parte conserva su independencia.

Las experiencias transmedia están de moda. Una de las más recientes fue la campaña lanzada por Canal+ para la promoción de la quinta temporada de la serie "Juego de tronos", que culminó con la coronación del nuevo rey, el ganador del juego, en la Plaza de Callao de Madrid.




No son adaptaciones, las obras transmedia se lanzan en distintos medios. Las "companion apps" como la de «Battlefront» están más cerca de esta idea.


Con un desarrollo argumental paralelo a la serie de televisión «Defiance» Trion Worlds desarrolló un MMO transmedia de idéntico título.


Al estreno de la "Quinta Temporada de Juego de Tronos", el centro de Madrid se animó con música, mercados y personajes medievales.

cifrar el contenido del disco, lo ha circulado entre algunas personas a fin de pedirles su ayuda. Tú, como jugador, eres una de esas personas.

¿Y cómo cambia la realidad alrededor del jugador? Eso depende mucho del juego de que se trate; sólo hay una regla: la imaginación. Lo que se pretende es crear para los jugadores una situación similar a la que rodea al sufrido Michael Douglas en la película "The Game" –salvando las distancias, claro está–. Nunca sabes si ese sitio web de una compañía aérea que has localizado mientras jugabas es real o sólo parte de la ficción, ni si esa persona que de repente intenta contactar contigo a través del email existe de veras o es tan sólo un personaje inventado... Y no trates de preguntarle a Google: seguro que encuentras decenas de "pruebas" de la existencia de esa persona desperdigadas por la Red.

Estos juegos han tenido gran éxito como reclamos comerciales (caso del ARG asociado a la archiconocida serie Perdidos), pero también se usan mucho con fines educativos (lo que ahora se denomina como "juegos serios"): Jane McGonigal, de la Universidad de California en Berkeley, los utiliza para predecir el futuro, por ejemplo. ¿Y cómo puede un juego de ordenador predecir el futuro? Pues montando una realidad alternativa con un punto de partida disruptivo, y dejando que los jugadores, de forma masiva y colaborativa, desarrollen narrativamente el escenario. En su "World without Oil", sin ir más lejos, la premisa inicial es el agotamiento de las reservas de petróleo del planeta. ¿Y ahora qué?, es la pregunta de partida del juego, la que da pie a que varias decenas de miles de personas contribuyan con sus acciones en el mundo real, con sus posts, etc. a construir ese mundo ficticio, alternativo, que sin embargo pueden vivir como real gracias a las noticias aparecidas en medios de comunicación reales, a los testimonios de personas de todas partes del planeta e incluso a modificaciones en el entorno físico del jugador: vallas publicitarias, anuncios en prensa... Al final del juego y tras varias semanas de interacción, todos los jugadores son conscientes, muy conscientes, de qué ocurriría con nuestra cultura si el petróleo se agotase de repente. No lo han leído, no se lo han contado. Los propios jugadores han construido ese mundo y lo han experimentado.


«The Secret of Monkey Island» culminó la era dorada de la Aventura Gráfica con una acertada inspiración literaria, una historia bien contada, dosis de humor y acción.

Conclusión: "víveme" una historia

El antiguo y humanísimo arte de contar historias, comenzado hace decenas de miles de años en las profundidades de una caverna, está evolucionando de la mano del nuevo universo digital hacia convertirse en el arte de "vivir" historias: superada la fase de la interactividad, nos adentramos ahora en la época de las historias inmersivas, envolventes, donde la narración sale de los medios tradicionales y se despliega en las redes sociales, en nuestro entorno físico e incluso en nuestros medios de comunicación personales.

Mientras los físicos andan a la búsqueda de universos paralelos, los narradores cada vez están mejor pertrechados para abordar la que ha sido siempre su misión: crearlos. Y tú, ¿todavía vives tan sólo en el mundo real? **J.G.R.**

EL EXPERTO





JOSÉ JESÚS GARCÍA RUEDA

- Es **Coordinador de I+D de Ingeniería en U-tad** y **profesor en el Grado en Ingeniería en Desarrollo** de Contenidos Digitales de U-tad.
- Es **Ingeniero Superior de Telecomunicaciones y Doctor en Ingeniería Telemática.** Ha publicado trabajos sobre **narrativa multiforme y tecnología educativa** en numerosas revistas y congresos, tanto nacionales como internacionales.
- Ha dirigido varios proyectos de **aplicación de las tecnologías digitales** a la creación narrativa hipertextual y colaborativa.

> **"Siempre se quema gatillo con mayor satisfacción si existen buenos motivos para hacerlo..."**



«Simon: The Sorcerer», de Adventure Soft, nos contaba una disparatada historia inspirada en las novelas cómicas de Terry Pratchett.


Algunos Juegos de Realidad Alternativa, popularizados en Internet fundamentalmente, han derivado en aplicaciones de Realidad Aumentada.


En «Day of the Tentacle», LucasArts ofrecía una narración que se abría en varias subtramas paralelas y en distintas épocas paar contar una historia.

EN PORTADA

APACHE LONGBOW

Diversión en serio para pilotos virtuales

Satisfácer los anhelos de realismo de los amantes de la simulación de combate aéreo era muy difícil en aquella época, dada la capacidad del hardware y el limitado acceso a una documentación técnica de los aparatos. Aun así, no faltaba afición y el progreso del género era muy notable, con reproducciones sorprendentemente fidedignas de las aeronaves. En este panorama –con pocos, pero geniales simuladores– la nueva obra de Digital Integration logró sorprender a todos y marcar un hito en el género.

En «Apache Longbow» descubrimos un sensacional juego capaz de combinar el máximo realismo posible con una mecánica de juego trepidante. Era un simulador muy divertido, con un ritmo de la acción y con un rigor que nos pareció imponentes. Aparte de su sólido desarrollo, la elección del helicóptero de combate Apache suponía un acierto con el que la compañía nos introducía en el meollo del campo de batalla.

Piloto y artillero

«Apache Longbow» no era, por supuesto, el primer simulador de helicópteros de ataque que pilotábamos en PC –teníamos «Comanche» muy reciente–, pero sí era el más riguroso y, también, el más exigente para el jugador. Además de recrear los sistemas del aparato que debías controlar, volar a ras del suelo en medio de múltiples amenazas, entre la AAA y misiles SAM resultaba emocionante y hasta abrumador. Más aún, debiendo ocuparnos de las funciones de artillero y piloto alternativamente, porque, claro, el Apache es un biplaza. En definitiva, un estrés, sí, pero delicioso y adictivo.



Podías jugar como piloto o artillero, o dejarle uno de esos papeles a un amigo para jugar en red.



La campaña comprendía misiones en total oscuridad, teniendo que sacar ventaja táctica de la visión nocturna.



MICROMANÍA 09, TERCERA ÉPOCA
Los simuladores dictaban las reglas en el ámbito del realismo, situándose en la vanguardia de la innovación tecnológica, ya fuera con la fidelidad de «Apache Longbow» o con la ficción futurista de «Wing Commander IV».



El buen diseño de las misiones y el rigor imitando la capacidad bélica del Apache –con radar Longbow y misiles Hellfire– hicieron del juego un referente del género.

EL PERSONAJE

MARK HAMILL

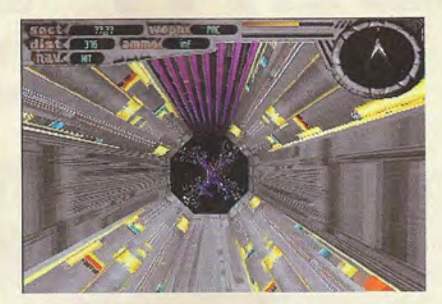


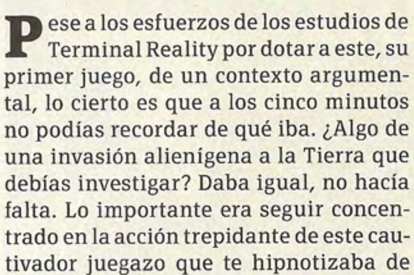
¿O deberíamos decir Luke Skywalker? Lo cierto es que no. La persona, el actor que ha dado vida al protagonista de las pelis de Star Wars, es también una figura en los videojuegos. Aparte de sus apariciones en incontables adaptaciones de Star Wars a juegos de PC y consola, Hamill encarnó a "Maverick" en la saga «Wing Commander», cuya cuarta entrega descubríamos en aquellos días. Volveremos a verlo pronto como piloto en el esperado «Star Citizen».

DESTACADO
TERMINAL VELOCITY

¡Cómo disfrutar del vértigo con la acción 3D!







Pese a los esfuerzos de los estudios de Terminal Reality por dotar a este, su primer juego, de un contexto argumental, lo cierto es que a los cinco minutos no podías recordar de qué iba. ¿Algo de una invasión alienígena a la Tierra que debías investigar? Daba igual, no hacía falta. Lo importante era seguir concentrado en la acción trepidante de este cautivador juegazo que te hipnotizaba de inmediato. «Terminal Velocity» nos llevaba al futuro en inmensos entornos que exhibían un nivel de detalle altísimo. Y, sin embargo, el vuelo se desarrollaba con una fluidez nada habitual, brindándonos la mejor sensación de velocidad. Sobre la superficie de un planeta o en el espacio, los escenarios estaban plagados de enemigos, pasadizos angostos y múltiples obstáculos. ¡Una pasada!



SIGRAPH 95 Y EL ARTE DIGITAL

Los Ángeles volvía a convertirse, un año más, en el mejor escaparate mundial para mostrar los avances de la tecnología gráfica y las obras infográficas más vanguardistas. El cine, los videojuegos, la publicidad y obras independientes lucían su mejor cara con las máquinas más sofisticadas del momento. La Realidad Virtual, por supuesto, captó la máxima atención.





MICROMANÍA 09 TERCERA ÉPOCA

En aquel número de Octubre de 1995 os ofrecimos varios reportajes de tecnología y tendencias, pero los nuevos juegos eran lo más impresionante.



REPORTAJE DE «WING COMMANDER IV»

Chris Roberts nos invitó a la grabación de las escenas cinemáticas de «Wing Commander IV», permitiéndonos conocer entre bastidores a todos los actores del elenco.



REPORTAJE DE ALIAS

Sólo los entendidos sabían el significado del sello de Alias, pero esta compañía se encargaba de los efectos infográficos más avanzados del cine y los videojuegos.



REVIEW DE «THE NEED FOR SPEED»

¡La emblemática serie de velocidad de EA arrancaba por fin y nos poníamos al volante! Aunque la serie sigue viva, nada tan impresionante como aquel primer encuentro.



GUÍA DE «FADE TO BLACK»

Delphine no quería ponernos las cosas fáciles, pero accedió a compartir con nosotros los mapas de «Fade to Black» para que pudiéramos brindároslos en la guía.

EN PORTADA

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA 2

Magia y acero contra Mordor

Tienes a los héroes de tu parte, grandes ejércitos, a Aragorn, Galdalf y los demás... Pero eso no basta para detener a las hordas ingentes de orcos que caminan desde Mordor. Y es que la Tierra Media cuenta contigo, necesita tu astucia, talento táctico y liderazgo para que triunfe el bien. ¿Estarás a la altura? En «La Batalla por la Tierra Media 2» Electronic Arts ampliaba la magnitud del juego en todos los aspecto con respecto a la primera entrega. Para eso se había hecho con los derechos de los juegos de la franquicia.

Esa era la idea fundamental que podíamos deducir del proyecto para presentároslo en un reportaje. Más de todo: un nuevo mundo, las dos facciones, múltiples unidades nuevas –incluyendo dragones– y seis razas jugables en total.

Si la primera entrega había conseguido satisfacer a los fans de El Señor de los Anillos, esta segunda iba a encandilarles definitivamente.

Campañas de cine

Aunque fundamentalmente se trataba de un juego de estrategia, EA introducía algunos elementos de aventura y acción que conseguían aportar mayor dinamismo a las batallas y aprovechar la riqueza literaria de la saga en el contexto de la campaña. De hecho, las misiones recorrían episodios reproducidos en las películas. Además, poder emprender una campaña del lado del mal, como comandante de las fuerzas de Sauron, suponía un atractivo exótico muy tentador. Era indudable que iba a ser un juego inmenso... ¡Y lo fue!



El juego nos permitía crear nuestros propios héroes y usarlos en las partidas del modo multijugador online.



Las escaramuzas de algunas misiones planteaban desafíos tácticos muy divertidos... ¡No pasarán!



MICROMANÍA 128, TERCERA ÉPOCA
Estrategia, acción, aventura... ¡Todo junto! Así eran muchas de las grandes producciones de entonces. Pocas contaban con una franquicia tan espléndida como la de Tolkien, pero lo mejor de «La Batalla por la Tierra Media 2» era lo bien conseguía combinarlas.



Las nuevas unidades eran uno de los atractivos más llamativos. Podíamos reunir flotas de navíos e invocar criaturas como dragones. ¡Qué espectáculo!

EL PERSONAJE

NEO, EL ELEGIDO



«The Matrix: Path of Neo» No es el único videojuego interpretado por una versión digital de Keanu Reeves, ¿recuerdas «Constantine»? Pero, sin duda, Neo es el más carismático. Si en el primer juego de la saga cinematográfica de los Wachowski, «Enter: The Matrix», seguíamos los pasos de Niobe, ahora le tocaba a él, al elegido, al gran Neo. Shiny nos brindaba la oportunidad de resolver intrincandos enigmas y darnos de tortas con infinidad de agentes Smith.

DESTACADO
ADIOS A LA SAGA MYST

Despedida a lo grande de unas aventuras imborrables




Desde 1993, la serie de aventuras de Cyan Worlds y Ubisoft, «Myst», había conseguido mantener fieles a un considerable número de fans en todo el mundo. Desde luego, nunca fue una serie con un seguimiento masivo, pero sus elegantes desafíos de inteligencia permitieron que «Myst» tuviese su lugar entre los clásicos. Ofrecía excelentes gráficos con una inalterable perspectiva en primera persona. Más de una década después de la primera entrega, las aventuras subjetivas, sin embargo, eran demasiado pausadas para la mayor parte del público, ávido de fuertes emociones. «Myst» debía evolucionar o despedirse, permaneciendo fiel a sí mismo. Hizo esto último con una última entrega: «Myst V: End of Ages». Resultó ser una de las mejores de la saga...¿Regresará «Myst» algún día?




LA LEY DE LA CALLE

Los reportajes comparativos se habían convertido en una constante en la revista y permitían tomarle el pulso a las temáticas que marcaban las tendencias de actualidad. En aquella ocasión optamos por los mundos abiertos sand-box que la serie «Grand Theft Auto» había puesto tan de moda, con acción e intrigas entre gánsteres. Pese a lo específico del tema, había una gran variedad de títulos entre los que elegir. Aparte de los «GTA», podíamos disfrutar de estupendos juegos como «Mafia» o «True Crime» Y la adaptación de «El Padrino» estaba en marcha.




MICROMANÍA 128 TERCERA ÉPOCA

Parecía estar claro por qué apostar, de modo que recibíamos más y más entregas de series populares, aunque había aún espacio para nuevos títulos.



PANTALLAS DE «PRINCE OF PERSIA 3»

La exitosa resurrección del «Prince of Persia», motivó una tercera entrega menos oscura que la anterior pero con un aire más épico. Llevaría por título «PoP 3: Las Dos Coronas».



REVIEW DE «S.C.A.R. SQUADRA CORSE ALFA ROMEO»

La firma italiana despierta pasiones entre una legión de fans. A ellos, los "alfistas", estaba dedicado este juego, inspirado en la vertiente de Alfa Romeo como escudería.



GUÍA DE «STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO»

La acción táctica estaba en pleno auge y a pesar de que Star Wars era una fantasía futurista, liderar pelotones de soldados clon implicaba enormes retos tácticos.



AVANCE DE «TOM CLANCY'S GHOST RECON 3»

Ubisoft, con algunas de las series firmadas por Tom Clancy, dominaba el ámbito de la acción táctica y, en el apartado bélico, «Ghost Recon» era la que marcaba el camino.

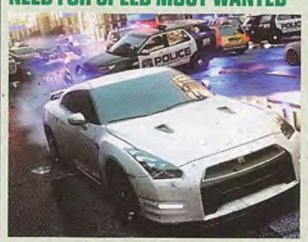
CLÁSICOS DE VUELTA

MEN OF VALOR



¡Nunca sabremos lo dura que fue la guerra de Vietnam! Pero el clásico «Men of Valor» la recreaba hace más de una década de forma bastante fiuel. Ahora, GOG.com vuelve a lanzar el juego en descarga en su tienda.
www.gog.com/game/men_of_valor

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Quizá considerar a un juego como clásico, con menos de cinco años, no es muy estricto; pero si se basa en otro con más de una década y te lo regalan... «NFS Most Wanted» está gratis en "Invita la Casa" de Origin.
www.origin.com

PERIMETER: EMPEROR'S TESTAMENT



Incomprendido es quizá el calificativo que mejor define a «Perimeter», el estupendo juego de estrategia de Codemasters de hace una década cuya expansión ahora está también disponible en GOG.com
www.gog.com

Los cumpleaños siguen este mes en las páginas de Retromanía. Si el pasado celebrábamos los 20 años de Lara, ahora es Revolution Software el objeto de nuestros tirones de orejas y sus... ¡25 años!

TOTUM REVOLUTION

«Revolution: the 25th Anniversary Collection»: 25 años de aventura

Género: Aventura / Recopilatorio **Idioma:** Español / Inglés **Estudio/compañía:** Revolution Software / Koch Media **Lanzamiento:** 11 de marzo **Precio:** 39,99 € **Consíguelo en:** *www.xtralife.es* **INTERÉS:**



¡Todas las aventuras de Revolution Software en un pack aniversario! Nada menos que 25 años de historia, aventura, cómics, bandas sonoras y más. ¡Genial!



Dice el tango que veinte años no es nada, pero unos pocos más, hasta veinticinco, han dado a Revolution Software para crear una colección de aventuras geniales que se recopilan en el pack «The 25th Anniversary Collection» que Koch Media pondrá a la venta el próximo 11 de marzo.

La saga al completo de «broken Sword» –con dos ediciones extra remasterizadas– más «In Cold Blood», «Beneath a Steel Sky» y «Lure of the Temptress» forman el contenido jugable de este pack de aniversario que también incuye extras como cómics de "Broken Sword" y "Beneath a Steel Sky", de Dave Gibbons, 4 pósteres, un USB de «Broken Sword» con la banda sonora de los juegos, más bandas sonoras en CD, el documental "25 years of Revolution" y mucho más para que los fans de la aventura y del estudio británico, celebren a lo grande este cumpleaños.



El primer «Broken Sword» se incluye en el pack en versión original y en una "director's cut" mejorada.



«Lure of the Temptress» es una de las primeras aventuras de Revolution, que muchos recordarán.



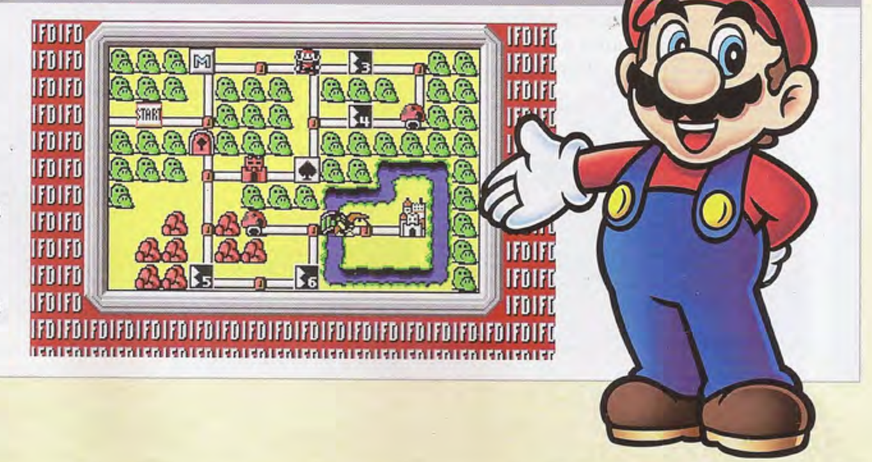
La edición remasterizada de «Broken Sword 2» es otra de las incluidas en este sensacional pack.

SUPER MARIO... ¿POR JOHN ROMERO?

EL "OTRO" «SUPER MARIO BROS. 3»

Seguro que los más fans de Id Software se saben la historia, pero los primeros juegos del estudio tuvieron como origen ni más ni menos que «Super Mario Bros. 3». John Romero lo explica mostrando la demo que crearon de «Super Mario Bros 3» cuando aún se llamaban IFD. En una semana crearon la demo del juego para PC y se la presentaron a Nintendo América como muestra de su trabajo.

La demo llegó a Kyoto y Nintendo felicitó a Romero y el resto de IFD por su trabajo, pero les dijeron que no podían sacar en PC el juego, así que se dedicaron a crear su propia saga: «Commander Keen».
https://vimeo.com/148909578



LOS MEJORES JUEGOS DE SPECTRUM 128K

La revista británica RetroGamer hace su top 10... con sabor español

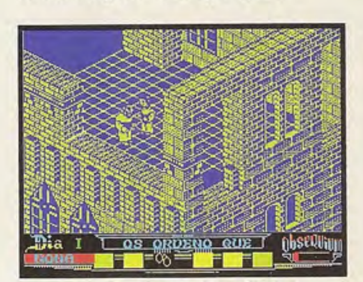
Género: Lista **Idioma:** Inglés **Revista:** RetroGamer (UK)
Consúltalo en: *www.retrogamer.net/top_10/top-ten-spectrum-128k-games* **INTERÉS:**

Aunque el Spectrum 128K no arrasó en España como en UK –y se quedó muy lejos de las cifras del mítico gomas de 48K–, la última gran hornada de juegos de 128K nos trajó en toda Europa títulos realmente míticos. La referencia de revistas retro en Reino Unido, RetroGamer, cerró el pasado 2015 con la lista de los 10 mejores juegos para el micro de Amstrad, con nombres que, en gran parte, recordarás.

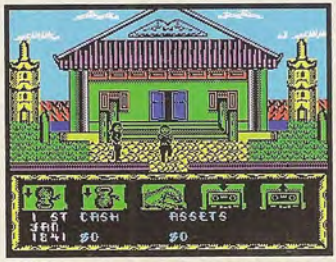
Es remarcable que en este top 10 de títulos de finales de los años 80 aparezca «La Abadía del Crimen», el genial juego de Paco Menéndez y Juan Delcan, más teniendo en cuenta que sólo se podía conseguir en Reino Unido como juego de importación y no tuvo una distribución oficial. Como todas las listas, seguro que muchos no estarán de acuerdo con los 10 elegidos. Y tú, ¿qué piensas de esta selección? ¿Habrías elegido otros juegos?



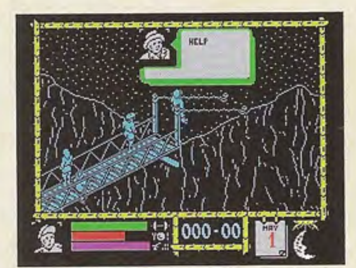
¿Estás de acuerdo con esta lista de los 10 mejores? RetroGamer UK cerró 2015 presentando los juegos más destacados de la historia para Spectrum 128K.



La aparición de «La Abadia del Crimen» tiene doble mérito. Y es que no llegó a lanzarse oficialmente en Gran Bretaña, sólo como importación.



«Tai-Pan» fue uno de los primeros títulos para 128K -aunque también hubo una versión 48K-. En él Ocean mezcló aventura, acción y estrategia.



«Where Time Stood Still» se basaba en una película de los años 70 que nos llevaba a un mundo plagado de monstruos antediluvianos.

LA WEB DEL MES

RETRO GAMES ONLINE



Probar juegos retro de todo tipo con especial atención a los lanzados en consolas clásicas de Nintendo -aunque en realidad hay títulos para formatos múltiples y variados de los años 80 y 90- es la razón de ser de Retro Games Online. Todos los juegos que hay, desde los de Game Boy a los de SuperNintendo, PlayStation, Atari 7800 y más se basan en el uso de un emulador creado en flash. Puedes redefinir teclas en casi todos y jugar en pantalla completa. Eso sí, como se juega en el navegador y es todo gratuito, tendrás que aguantar vídeos de publicidad en muchos juegos cuando empieces. Tampoco es tan mal trato...
www.playretrogames.com



¿Podrás jugar como en la máquina original? Pues depende del juego. La emulación es perfecta para todas, pero en muchos juegos no es posible salvar partidas. Tenlo en cuenta.



HARDWARE DE LOS 8BIT A LA ETERNIDAD

8 BIT MUSIC POWER





Si eres el afortunado poseedor de una NES/Famicom japonesa, ya tardas en hacerte con el cartucho «8Bit Music Power», con 12 canciones originales compuestas por artistas que han dado forma a bandas sonoras de juegos de Namco y otros. Puesto que es una edición limitada de 1000 copias, hay que ir raudo a por ella. A la hora de escribir estas líneas aún estaban disponibles, pero quién sabe qué pasará en unos días...
www.play-asia.com

INDIEGO!

Las máquinas retro están que se salen. El último proyecto de hardware retro en triunfar en Kickstarter ha sido IndieGo!, una máquina todo en uno basada en Raspberry Pi 2 que incluye lector-grabador de DVD para jugar con títulos de AmigaCD32, PlayStation, PC y ROMs de Saturn, TurboGrafx, SNES, MegaDrive... ¡la repera! Si quieres gastar algo más, habrá versiones basadas en Odroid C1 y Odroid XU4, más potentes.
aros-broadway.de/indiego





REALIDAD VIRTUAL DE BAJO COSTE

¡La experiencia más inversiva a tu alcance!

Los altos requisitos y el coste de los primeros sistemas RV domésticos, alejan la Realidad Virtual de la mayoría, pero... ¿sabes que existen opciones asequibles para probar? ¡Y sí, en tu PC!



VISORES DE REALIDAD VIRTUAL PARA SMARTPHONES

Todo lo que necesita un visor de Realidad Virtual para móviles es un soporte, un juego de lentes apropiadas y, como mucho, un sistema de ajuste a la cabeza. El resto de componentes necesarios puede proporcionarlos cualquier smartphone compatible. A saber, un procesador, una pantalla, audio, sensores de posicionamiento y orientación.

El concepto es sencillo y, de hecho, la óptica de estos dispositivos es muy similar a los cascos de RV de hace dos décadas, si bien Oculus VR ha aportado algunas soluciones ingeniosas en este aspecto para los visores actuales. Además, estos visores –o gafas– liberan el objetivo de la cámara del móvil para la función de visor de Realidad Aumentada.

¿Cómo escoger?

Pese a la sencillez esencial que comparten, existen muchas variantes que en los últimos tres años se han multiplicado. Se diferencian en los materiales empleados, la amplitud de compatibiliad –con uno o varios smartphones– la calidad de la óptica, los materiales, los ajustes y el acabado. Aquí te presentamos los modelos más representativos.



GOOGLE CARDBOARD

Con las gafas Cardboard, Google ha demostrado que se puede concebir todo un visor de RV al mínimo coste posible. Las variantes más básicas son de cartón, cuestan 14,99 € y las montas tú mismo.
www.google.com/get/cardboard/



HOMIDO VR HEADSET

El visor de Homido permite ajustes de distancia a los ojos o entre las pupilas y su óptica ofrece un campo de visión de 100º. Cuenta con un catálogo de aplicaciones iOS / Android. Su precio es de 69,99 €.
www.homido.com/es



LAKENTO MVR V3

El visor MVR ofrece una gran amplitud de compatibilidad con móviles de 4 a 6,5" superior a otros modelos. Cuenta con botones integrados y un ajuste diferenciado para cada lente. Actualmente está disponible por 49,95 €.
www.lakento.com



SAMSUNG GEAR VR

Con el fin de ofrecer la experiencia mejor experiencia, Samsung adoptó tecnología de Oculus para su Gear VR. La última variante estándar es compatible con la gama Galaxy S6 y cuesta 99 €.
www.samsung.com/es/



ZEISS VR ONE

El VR One es compatible con smartphones de 4,7 a 5,2 pulgadas y con el entorno Google Cardboard. Al igual que el Gear VR, cuenta con conectores de recarga y de audio. Pueden adquirirse por 129 € en Amazon.
vrone.us



MERGE VR COOGLES

Con un diseño menos chic, más informal y más robusto (cuerpo de espuma flexible) las gafas VR Googles están orientadas al ocio. Han salido a la venta hace apenas unas semanas por 99$ (EE.UU.).
www.mergevr.com

No existe ningún hito tecnológico que, una vez ha sido alcanzado, no podamos esperar ver instalado algún día en nuestra vida cotidiana, aunque, a veces, la espera se nos haga demasiado larga. El cine y la literatura de ciencia ficción nos lo anticipan primero y, luego, comienza la cuenta atrás. La Realidad Virtual doméstica está en muy cerca, casi aquí. Una nueva generación de dispositivos de altas prestaciones que llevábamos mucho tiempo esperando se estrenarán en 2016 y 2017.

Buscando alternativas

Esta vez, la industria de los videojuegos está muy involucrada en la apuesta. ¡Fenomenal, sí! Lo que no lo es tanto es que esta RV no es, al final, tan "doméstica". Bueno, lo es para quien se lo pueda permitir, claro. Y es que el anuncio en Enero del precio de Oculus Rift, sentó como un jarro de agua fría: 699 € en Europa, nada menos. Bastante más de lo sugerido por Oculus meses antes. La apuesta de Valve con su HTC Vive podría incluso superar el doble de este precio. Además, los requisitos técnicos de estas tec-

> “Si no puedes permitirte un sistema RV, al menos con tu móvil puedes experimentar”

JUEGOS OPTIMIZADOS PARA RV

Cuando quedó claro que esto de la Realidad Virtual iba en serio comenzamos a conocer los primeros desarrollos de videojuegos que contemplaban el uso de un visor de RV. Algunos proyectos se limitaron a incorporar un modo de visualización estereoscópica, mientras que otros apostaron por una experiencia inmersiva completa optimizada para Oculus Rift. Actualmente, existen más de un centenar de juegos compatibles para el visor Rift en distintos niveles: desde el soporte experimental a la compatibilidad absoluta. Pero lo cierto es que casi cualquier juego en primera persona es susceptible de ser adaptado a un visor RV.

En fase experimental

Los géneros de simulación y acción son los que mejor encajan con la RV, pero queda mucho por afinar y aún se deben establecer los estándares de funcionamiento para el interfaz y los gráficos.



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Es anterior a Oculus Rift, pero va muy bien con éste y otros visores RV, y no es el único caso. La perspectiva subjetiva y la menor sofisticación gráfica encajan bien.



ELITE: DANGEROUS / HORIZONS

Los simuladores son susceptibles de una buena adaptación a la RV, pero los de combate espacial parecen haber dado con la fórmula. ¡«Elite» va como la seda!



PROJECT C.A.R.S.

Los juegos de velocidad con cámaras interior y exterior permiten evaluar la calidad de la experiencia. «Project C.A.R.S.» es de los mejor optimizados.



INMIND VR

La compañía Nival VR ha desarrollado una serie de videojuegos de acción y puzles optimizados para visores de RV. «InMind VR» es free-to-play.



AMONG THE SLEEP

Desde la perspectiva de un niño de dos años, esta aventura en primera persona es un recorrido por los terrores que inspira la mente inocente, pero poderosa del pequeño.

> "Los visores de RV han entrado en una carrera tecnológica cada vez más ambiciosa"

nologías han resultado ser, a día de hoy, muy altos. Quizá no desorbitados para un jugón de PC, pero lo bastante como para que impliquen una seria actualización de hardware, sino completa, en equipos de dos o más años. Resulta evidente que, en su evolución, las pretensiones de la RV han entrado en una carrera tecnológica cada vez más ambiciosa con el fin de asegurar que la experiencia sea algo grande y no decepcione nadie. Una experiencia "premium" a costa de incrementar el precio.

Al mismo tiempo, sin embargo, el entusiasmo despertado por la RV ha motivado la inversión de muchas compañías, grandes y pequeñas, por desarrollar alternativas enfocadas al ámbito de los teléfonos inteligentes. En los últimos años hemos visto aparecer decenas de estos visores "low cost" de firmas desconocidas pero también de Google y Samsung.

Espacio por explorar

No debe extrañarnos. ¡Fíjate en la sofisticación de los juegos para móviles! El gigantesco mercado de los smartphones y el desarrollo industrial que sustenta han hecho posible que podamos dis-

¡CÓMO CONECTAR LA REALIDAD VIRTUAL "LOW-COST" A TU PC!

Los altos requisitos técnicos de los visores de Realidad Virtual en PC tienen su sentido –la certificación VR Ready no es un capricho–. Así que, antes de nada, debes asumir que conectar tu PC y tu smartphone con un visor asequible no te proporcionará una experiencia comparable a la de Oculus Rift. Será limitada, aunque sí cercana. Hay que tener en cuenta que estas apps que conectan tu PC con tu smartphone están en pleno desarrollo por sólo un puñado de pequeñas compañías pioneras. Hay margen para mejorar, pero hemos tenido ocasión de realizar pruebas con juegos como «Elite», «Skyrim» y «DiRT» y van relativamente bien.

¡Ya funciona... mejor!

El software Trinus VR disponible para Android es el que mejores resultados ha logrado hasta el momento y permite la conexión por USB o WiFi, así que lo hemos tomado como base para este mini tutorial. El visor que hemos usado es el MVR de Lakento, a muy buen precio, aunque podría valerte cualquier otro. ¿Preparado?





1 INSTALACIÓN DEL SOFTWARE TRINUS VR

La arquitectura cliente-servidor de este software requiere la instalación del programa gratuito TrinusVR en tu PC (el servidor) desde ***trinusvr.com***. La app para tu móvil (el cliente), de idéntico nombre, está en Google Play a un precio de 8.99€, pero existe una versión de evaluación que puedes instalar gratuitamente.

2 MONTAJE CON LAKENTO MVR

Lakento ofrece unas instrucciones simples para adaptar el visor MVR a casi cualquier móvil. Procura ser preciso. Adicionalmente, es posible que debas hacer un taladro en un lateral del visor para dejar salir el cable de carga/conexión USB. Comprueba el visor con la app Sharks VR y luego ten de nuevo el móvil a mano.





3 CONEXIÓN A PC

¡Llega el momento crucial! Conecta el smartphone a tu ordenador por cable mediante el puerto USB. Ahora, en el PC, arranca el programa servidor y haz click en el triángulo. Le toca al móvil: pulsa el triángulo (la opción USB debe estar activada) y... ¡Tachaaán! ¡Están conectados!

4 AJUSTE Y CONFIGURACIÓN

Desde el menú básico de configuración del programa en tu PC, puedes realizar los ajustes esenciales, como activar el modo Fake 3D si el juego no soporta estereoscopía, usar el tracking (para emular el ratón), la compresión de vídeo. Algunos juegos deberán arrancarse en modo ventana y querrás realizar una calibración más fina de las lentes, ¡pero funciona!

poner de maravillas tecnológicas en la palma de la mano a precios bajos. Cualquier smartphone actual dispone de chip multinúcleo, pantalla en HD, sensores de luz, proximidad y aceleración, aparte de magnetómetro, acelerómetro y giroscopio para la función de GPS. Son precisamente las cosas que requiere un sistema de RV para hacernos sentir inmersos en un mundo 3D (imagen, posicionamiento y orientación) definiendo nuestro lugar dentro de él y en tiempo real. ¿Cómo no aprovechar todo este potencial?

La clave es el software

Existen no pocos desafíos técnicos que superar para aproximarse a una experiencia inmersiva, no "premium" pero satisfactoria: resolución, rendimiento, óptica estereoscópica compleja... Pero no es imposible y ya se han dado pasos notables para hacer que, mediante el móvil, los visores de RV asequibles puedan conectarse al PC. El software parece ser una de las claves. Así, iniciativas modestas como la de Trinus VR demuestran que merece la pena seguir la evolución de la RV "low cost". ¿Será el futuro? **S.T.M.**

> "La Realidad Virtual del futuro deberá ser asequible o no tendrá futuro"

¡MÁXIMO CONTROL AL TACTO!

RAZER DEATHSTALKER CHROMA

Producto: Teclado gaming **Precio:** 119,99 € **Más información:** Razer **Web:** *www.razerzone.com/es-es/*

La serie de teclados gaming Deathstalker fue actualizada a la línea Chroma el año pasado, distinguiéndose como el mejor de los teclados gaming con formato slim y teclas tipo chicle. Razer prepara una próxima actualización de esta serie y el Deathstalker Chroma no ha sido adaptado a la distribución de teclas españolas. Sin embargo, la muestra que llegó a nuestro laboratorio, en su **versión americana**, no presenta inconvenientes en el aspecto gaming –es cuestión de acostumbrarse– y sí ofrece una **respuesta ágil** con sus teclas de 2 mm y un **nivel de personalización altísimo** con las funciones de iluminación Chroma. Se trata de un teclado diferente para juegos que apreciarán los más entusiastas.

INTERÉS 



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Formato:** Slim, teclas de membrana tipo chicle de 2 mm, distribución de EE.UU.
- **Retroiluminación:** LED Chroma (16,8 millones de colores) personalizable, 3 zonas.
- **Respuesta:** 1ms (ultrapolling de 1000 Hz).
- **Funciones gaming:** Totalmente programable mediante el software Razer Synapse (modos gaming, On-The-Fly y grabación de macros).
- **Anti-ghosting:** hasta 10 teclas a la vez
- **Ergonomía:** Reposamuñecas fijo.

DISEÑO

La serie Razer Deathstalker se distingue de los diseños gaming convencionales con su formato ultradelgado y sus finas teclas de membrana. Ante los habituales teclados mecánicos, Razer ha demostrado con los Deathstalker que las teclas chicle también pueden presentar ventajas únicas de cara a los juegos y muchos aficionados encuentran su tácto más ágil. Lo que está claro es que su diseño resulta elegante atractivo y cómodo. La distribución de teclas en configuración de EE.UU. puede presentar algún inconveniente para funciones de ofimática, pero a lo que un jugador experto no se pueda acostumbrar en muy poco tiempo.



ILUMINACIÓN CHROMA



La retroiluminación Chroma, que diferencia al Deathstalker de versiones anteriores, se ha convertido en el nuevo estándar de Razer. En este modelo diferencia tres zonas de teclas, a las que puedes asignar rutinas de iluminación diferentes. La amplitud de efectos predefinidos de Chroma es llamativa, aunque en realidad, acaba siendo más una atracción demostrativa... Lo interesante de verdad es el grado de personalización, que es total gracias al software Synapse y fácil de configurar. Todo ello te brindará muchas opciones para dotar a tu escritorio de un aspecto gaming sofisticado.

RENDIMIENTO GAMING

Los juegos que requieren pulsar muchas teclas y exigen un jugador ágil, serán los que permitan una mayor ventaja con el Deathstalker. Esto se aplica especialmente a los juegos de simulación, estrategia MOBA y rol online. El menor recorrido de las teclas del Deathstalker hace posible que la ejecución de comandos y macros sea instantánea y, además, requiera menores esfuerzos por parte del jugador... Un factor que puede ser decisivo a la larga, durante sesiones de juego prolongado. Para garantizar una respuesta fiable ante juegos con un interfaz complejo, el sistema de anti-ghosting admite tantas pulsaciones simulatáneas como dedos tienes en las manos.



MOVIMIENTO BIEN CALIBRADO

MSI INTERCEPTOR DS300

Producto: Ratón gaming **Precio:** Por determinar
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*

La división de periféricos para juegos de MSI incorporará muy pronto el nuevo modelo DS300. Se trata de un ratón avanzado que cuenta con interruptores OMRON de gran durabilidad, un cuerpo con laterales antideslizamiento, juego de pesas e **iluminación RGB**. Todo ello con un diseño cuidado y muy cómodo. Su **sensor láser Avago ADNS-9800** es de los más avanzados y precisos del mercado con 8200 ppp.



INTERÉS

SONIDO AMPLIFICADO Y UNIVERSAL

THRUSTMASTER Y-300CPX

Producto: Headset gaming **Precio:** 49,99 €
Más información: Thrustmaster **Web:** *www.thrustmaster.com*



La sofisticación tecnológica puede conllevar inconvenientes cuando limita el aspecto clave de la compatibilidad. No es el caso de los nuevos auriculares gaming de Thrustmaster Y-300CPX, que ofrecen audio de alto rendimiento y puedes conectarlo a **cualquier plataforma.** El diseño procede del exitoso modelo Y-280CPX, con micrófono unidireccional desmontable y drivers de 50 mm con **amplificación de graves**. También destaca su cable, de unos cómodos 4 metros.

INTERÉS

VERSÁTIL Y ASEQUIBLE

BG DELTA FORCE

Producto: Escritorio gaming ratón + teclado **Precio:** 24,90 €
Más información: BG **Web:** *www.bg-gaming.com*

El avance de las tecnologías gaming nos acerca características que hace no demasiado tiempo eran exclusivas, pero por fin a buen precio. Así podemos contar con este kit Delta Force, que consta de un teclado retroiluminado con 5 teclas macro y 11 multifunción, junto con un ratón con sensor óptico y 4 niveles de precisión (800/1200/1600/2000 ppp). El kit está disponible en tres colores.



INTERÉS

TECNOGAMING



PERIFÉRICOS MÁS AVANZADOS

La firma Logitech introduce nuevos modelos de periféricos que amplían su línea gaming. Lo más avanzado es su nuevo teclado G810 Orion Spectrum con los nuevos pulsadores Romer-G y un precio de 189 €. También incorpora el ratón G502 Proteus Specturm RGB, disponible por 89 €.
www.logitech.com

SOBREMESA HP "VR READY"



La nueva línea de equipos de sobremesa Envy Phoenix VR, son la respuesta de la firma HP para los jugadores que quieran lanzarse a la Realidad Virtual, con el sello "VR Certified". Las configuraciones integrarán distintos componentes de hardware y precios a partir de 1700 y 2000€ según la variante.
www.hp.es



LA ÚLTIMA GPU TITÁN

Aunque al cierre de esta redacción no existe confirmación, cada vez suena más el rumor de una próxima gráfica de NVIDIA GeForce Titan X2 con memoria HBM2 que sería presentada en la NV GPU Technology Conference y podría integrar la nueva arquitectura gráfica Pascal, tan esperada.
www.nvidia.es



IMAGEN DE ALTO RENDIMIENTO

¿Qué se le puede pedir a un monitor gaming? El nuevo Dell S2716DG que acaba de llegar a Europa parece tenerlo todo, o casi: resolución 2K, tasa de refresco de 144 Hz y tecnología G-Sync. Se trata de un panel TN de 27 pulgadas y 1ms de respuesta (GtG). Su precio de lanzamiento es de 599 €.
www.dell.es

EL TODO EN UNO MÁS JUGÓN

MSI GAMING 24 6QE (4K)

Producto: PC All-in-One **Precio:** 1.999 € (6QE 4K) **Más información:** MSI **Web:** *es.msi.com*

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

La apuesta de MSI por los equipos All-in-One como plataforma gaming ha sido arriesgada, pero la compañía ha conseguido abrir y liderar un nuevo mercado que cada vez suma más adeptos. Tras el éxito de una primera generación, nos llegan **nuevos modelos** favorecidos por el desarrollo de una tecnología cada vez más avanzada y compacta. MSI eleva el reto con este nuevo modelo Gaming 24 6QE, que integra lo último: **Windows 10**, chip Intel de 6ª generación, GPU GeForce **GTX 960M**... Y además, en la variante que hemos analizado, integra una imponente pantalla de 23,6 pulgadas con **resolución 4K** nada menos. ¡Bestial! Para los no tan ambiciosos, existe una versión más convencional con pantalla Full HD por unos 1.300 €.

INTERÉS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HQ
- **Memoria RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHz
- **GPU:** NVIDIA GTX 960M 4GB GDDR5
- **Almacenamiento:** Disco HDD 2TB 5400 / SSD 256 GB M.2 MVMe.
- **Pantalla:** 23,6", Ultra HD (3840 x 2160)
- **Conectividad:** WiFi AC / Bluetooth 4.0
- **Sonido:** Nahimic, virtual 7.1 + Audio Boost
- **Extras:** Xplit Gamecaster 2.5

RENDIMIENTO

La resolución Ultra HD de esta variante Gaming 24, requiere una gran capacidad de proceso. Pero gracias a la tecnología disponible, MSI ha resuelto bastante bien estas exigencias, con un soporte de hardware a la altura. El procesador Core i7 6700HQ se sitúa en el tope de la gama para AiO y portátiles y, siendo este chip de sexta generación, es compatible con la **memoria DDR4** que también apoya la capacidad de proceso de este equipo con 16 MB a 2133 MHz. Los gráficos están a cargo de una muy capaz GPU GeForce GTX 960M, que viene a ser el estándar de los portátiles gaming, pero en su versión con 4GB. Otras características como el chip de red Killer E2400 también favorecen el rendimiento gaming.



DISEÑO

¡El formato es clave! Este AiO no tiene nada que envidiar a los PC de sobremesa, pero no cabe duda de que uno de los principales argumentos para su compra es su diseño. Y en este sentido se muestra muy superior a cualquier sobremesa. Con un aspecto que sugiere su vocación gaming, pero sin dejar de ser elegante, el AiO de MSI presenta un perfil muy delgado (3,2 cm), botones y altavoces perfectamente integrados y una base sencilla y fiable. Casi nada nuevo, no obstante, ya que los anteriores AiO gaming de MSI ya contaban con un diseño similar que ha resultado eficaz y vistoso. Lógicamente pesa algo más que un monitor de dimensiones similares, pero nada exagerado, 10,42 Kg.



CONEXIONES

La versatilidad del Gaming 24 también es muy notable, gracias al gran repertorio de conexiones y formatos de lectura que permite. En el lateral derecho puedes acceder a una unidad de DVD Super Multi/BD. En el izquierdo dispones de 2 puertos USB 3.1 (uno de ellos Super Charger) y un lector múltiple de tarjetas. Ocultos en la parte posterior el Gaming 24 ofrece 2 salidas HDMI, 3 USB 3.1 y una conexión red Ethernet por cable. También ahí están los conectores de audio, aunque pensamos que no es mejor lugar si pensamos en la idea de conectar unos auriculares y un micro.



SONIDO DE VANGUARDIA

CREATIVE SOUND BLASTER ROAR PRO

Producto: Altavoz portátil **Precio:** 199,99 € (Roar Pro) iRoar Mic (79.99)
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*

El impulso del primer Roar, muy bien recibido por la crítica, ha motivado a Creative a superar su altavoz portátil de hace un año con esta nueva versión que añade una característica inédita, la **dirección pública** (PA) cuando se empareja con el iRoar Mic, haciendo posible usarlo para potentes presentaciones, hablar en público o para un karaoke. El sistema integra de **5 drivers**, códecs de alta calidad, reproductor MP3, lector microSD y conexiones USB y Bluetooth.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



PODERÍO GAMING

ACER PREDATOR G6

Producto: PC de sobremesa **Precio:** A partir de 1.999 €
Más información: Acer **Web:** *www.acer.com*



La nueva generación de equipos gaming de Acer ofrece los **últimos avances** tecnológicos de hardware, componentes de altas prestaciones y un diseño de vanguardia. Dentro de la línea Predator, el modelo G6 destaca por su imponente capacidad. Cuenta con chip **Core i7-6700K**, GPU **GeForce GTX 980,** hasta 64 GB de RAM DDR4 y la tecnología de overclocking **One Puch** que permite elevar al máximo el rendimiento.

INTERÉS ■■■■■■■■■□

IMAGEN ENVOLVENTE

ASUS DESIGNO MX 34"

Producto: Monitor curvo. **Precio:** Por determinar
Más información: Asus **Web:** *www.asus.com/es/*

La serie Designo de Asus se prepara para una actualización que tendrá en el modelo Mx 34, –presentado en CES– su buque insignia. Se trata de un **panel IPS** cóncavo de 34 pulgadas en formato 21:9, con resolucion UWQHD (3440 x 1440) con una **curvatura de 2000R.** Además de un su espectacular diseño y sus altas prestaciones, el MX 34" cuenta con sonido **Bang & Olufsen** de 8 Vatios.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



TECNOTREND



4K RAZONABLE Y ALTO RENDIMIENTO

La firma AOC ha lanzado su nueva pantalla U2879VF, un panel TN de 28 pulgadas con resolución Ultra HD (3840 x 2160), tiempo de respuesta de 1 ms y una tasa de refresco estándar de 60 Hz que se apoya en la tecnología FreeSync de AMD. Su precio es de 400 €.
www.aoc.com

REALIDAD VIRTUAL DE MOUNTAIN

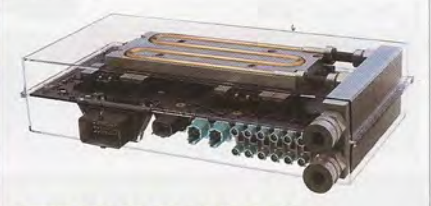


Tras cerrar un acuerdo con los laboratorios de **Brainside**, desarrolladores para Oculus, **Mountain** emprende una campaña para desarrollar sistemas de hardware PC con la mejor capacidad para Realidad Virtual. La compañía contará con la **certificación de Oculus Rift** para sus equipos de RV que llegarán pronto.
www.mountain.es



ESPECTÁCULO EN 4K, MÁS CERCA

La tecnología de imagen va a toda marcha y eso se traduce en muchos modelos que nos acercan tecnologías exclusivas. Así nos llega el nuevo monitor de LG 27UD68, un modelo AH-IPS de 27 pulgadas, con resolución Ultra HD, respuesta de 5 ms (GtG) y AMD FreeSync. Costará unos 500 €.
www.lg.com/es



MINI ORDENADORES Y RV

El CES nos dejó prometedores avances que esperamos ver en los próximos meses. Además del anuncio del programa VR Ready -con espectaculares demos-, NVIDIA llamó la atención con su superordenador móvil para coches autónomos Drive PX 2, con la **arquitectura gráfica Pascal** que estará presente en su próxima generación de GPU.
www.nvidia.es

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
AEROCOOL GT-RS BLACK
Precio: 53 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 REV 4.0
Precio: 141 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 194 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 72 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 172 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-PZ 24" LED
Precio: 149 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
NOX KROM KATOS TKL
Precio: 59,90 €



RATÓN
NOX KROM KHANDA
Precio: 29,90 €



PERIFÉRICOS EXTRA

MAYFLASH FIGHSTICK F300
Precio: 45 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

LG 27MP77HM-P 27 LED IPS
Precio: 239 €
Más información: LG
Web: *www.lg.com/es*

Con resolución FullHD, este modelo de 27 pulgadas ofrece un marco ultrafino y tecnología de pantalla IPS.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 960 GAMING 4GB GDDR5
Precio: 240 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

Con un precio bastante razonable, los 4 GB de esta variante garantizan fluidez con cualquier juego actual.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 59,95 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*
Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 109,90 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*
La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*
Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*
Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 129 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*
La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 89,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*
El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER T150 FERRARI
Precio: 199 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*
La variante H5 de la nueva generación de auriculares gaming de Creative ofrece una gran calidad de audio.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1.299 €

ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
CORSAIR SCIMITAR RGB
Precio: 99 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

MICROSOFT XBOX ONE ELITE CONTROLLER
Precio: 149,99 €

NVIDIA SHIELD TABLET + CONTROLLER
Precio: 249 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN970 PLUS

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

La Steam Machine de Zotac que recomendábamos anteriormente está basada en la tecnología de este equipo, en el que puedes instalar el sistema operativo que prefieras. Destaca su GPU y su SSD de 120 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5-5200U 2200MHz
- **RAM:** 8 GB RAM
- **GPU:** GTX 960
- **Disco duro:** 120GB M.2 SSD

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB (SP003T)

Precio: 1.029 € **Disponible:** *asus.com /pccomponentes.com*

Existen múltiples versiones del Asus ROG G20, pero la variante aquí destacada es una de las más actuales. Cuenta con un excelente equipamiento, buen rendimiento gaming y un diseño excepcional.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** 1TB+8SSD Híbrido

INTERÉS:



DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24GE 2QE

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. También existen variantes por menos de 1.500 €.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD de 256 GB mSATA

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI AG270 2QC 3K

Precio: 2.399 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La idea del todo-en-uno en su máxima expresión. Su pantalla de 27" LED reproduce resoluciones 3K (2460x1440), integra valiosas tecnologías gaming y una configuración de componentes envidiable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4870HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970M 6 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB mSATA + HDD 2TB S-SATA

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.25

Precio: 999 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basado en el chasis gaming Nightblade MI-017EU de MSI con una placa base B85, este equipo reúne un magnífico equipamiento para ofrecer un rendimiento óptimo, incluso con los juegos actuales más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460S
- **RAM:** 8 GB DDR3 a 1600 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA QUALITY

Precio: 1.010 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Es difícil imaginar un PC que reúna tantos componentes de alto nivel por un precio menor, ahora rebajado. Y menos en formato compacto, con el elegante chasis Bitfenix Phenom que le va de fábula.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2 x 8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970 4GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB SATA3

INTERÉS:

COOLPC BATTLEBOX SPECIAL VR EDITION

Precio: 1.999 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¿Quieres estar preparado para los dispositivos de Realidad Virtual? Este nuevo equipo, pese a su formato compacto (Mini ITX) tiene una potencia soberbia y está equipado con componentes de última generación.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980 Ti OC 6 GB
- **Disco duro:** SSD 1TB SATA3

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA FLAGSHIP

Precio: 3.899 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¡Una bestia del gaming! El peculiar chasis compacto Corsair Air 540 alberga en este modelo una configuración extrema, perfectamente integrada, capaz de ofrecer un rendimiento difícil de igualar.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 5960X
- **RAM:** 32GB DDR4
- **GPU:** GTX Titan X
- **Disco duro:** M.2 256Gb+1TB HDD

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

PCCOM GAMING BATTLE ULTIMATE

Precio: 919 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Basado en el chasis Zalman Z11 Plus roja, idónea para un alto rendimiento, este completísimo sobremesa gaming cuenta con una grabadora de DVD y componentes de altas prestaciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6600
- **RAM:** 16 GB RAM (2 X 8 GB)
- **GPU:** GTX 960 OC 4 GB
- **Disco duro:** 2TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■

ILIFE ELITE SAMURAI X

Precio: 1.369 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

La sensación de elegancia y sofisticación que inspira el chasis Phantom 410 de NZXT describe lo que ofrece el Samurai X, un sensacional sobremesa de precio todavía razonable y con un equipamiento soberbio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ (2X8 GB)
- **GPU:** ASUS GTX 970 Strix 4GB
- **Disco duro:** Samsung EVO SSD 500 GB SATA 6

INTERÉS: ■■■■■■■■■

LENOVO IDEACENTRE Y900-34"

Precio: 1.999 € **Disponible:** *shop.lenovo.com*

Es posible encontrar equipos con una configuración similar a menor precio, pero contar con el sello de Lenovo es toda una garantía de calidad. Un ordenador definitivo para disfrutar de los juegos más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 24GB DDR4 2133MHz
- **GPU:** GTX 980 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 120GB SATA3 + 2TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■

PCCOM BATTLEBOX VR NVIDIA

Precio: 2.019 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

¿Estás empeñado en disfrutar de la nueva generación de visores de Realidad Virtual en PC? La serie PcCom ha confeccionado la configuración de este Battlebox VR, con la certificación VR Ready de Nvidia.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i7-6700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GTX 980Ti 6GB
- **Disco duro:** 2TB+SSD500GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QD-269XES HEROES EDITION

Precio: 1.299 € **Disponible:** *es.msi.com*

La última serie de portátiles gaming de MSI ha incorporado algunas ediciones como esta, decoradas espectacularmente con el MOBA de Blizzard «Heroes of the Storm». Por supuesto, los componentes son de primera.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX970M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

ACER PREDATOR G9-791 (76CD) 17,3"

Precio: 2.699 € **Disponible:** *www.acer.com*

La renovación de la línea de portátiles gaming de Acer nos trae este formidable equipo que cuenta con lo último en componentes, destacando su pantalla IPS y su sistema de sonido Predator Surround 4.2.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 32GB RAM DDR4 SDRAM
- **GPU:** GTX 980M 4GB
- **Disco duro:** 1TB + 128 SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■



micromanía

SHERLOCK HOLMES ANTHOLOGY

¡Si lo tuyo es la aventura y la investigación, métete en la piel del mejor investigador en un pack de aventuras increíble, valorado en 10 euros!



Si se nos ocurriera preguntarte qué hay mejor que una aventura protagonizada por Sherlock Holmes para tu PC, ¿qué nos dirías? Tranquilo, ya te lo decimos nosotros: ¡tres aventuras! Exactamente las que te regalamos este mes en el increíble pack «Sherlock Holmes Anthology», valorado en 10 euros, para que disfrutes de los mayores desafíos de investigación y deducción que el personaje de Conan Doyle ha ofrecido en su adaptación al videojuego.

Tres juegazos en uno

El pack de «Sherlock Holmes Anthology» está compuesto por «Sherlock Holmes. La Aventura», en primer lugar. Un apasionante desafío en que debes desenmascarar a una secta que adora a Cthulhu y es responsable de varias desapariciones en Londres, que llevará a Holmes y Watson por todo el mundo para acabar con sus crímenes. El segundo juego es «Sherlock Holmes y el Rey de los Ladrones», en que la pareja de investigadores se enfrenta a Arsenio Lupin, que se propone robar los tesoros más increíbles de la ciudad de Londres. Finalmente, te verás las caras con el asesino más legendario de Londres: Jack el Destripador. Aunque tendrás que desplegar unas habilidades de investigación expertas para dar con el verdadero culpable entre todos los sospechosos.

Cada juego tiene su sistema de investigación, recopilación de pistas e interrogatorios. Cada uno de los tres juegos es un desafío enorme y apasionante que te tendrá sentado frente a tu PC durante días. Y todo en un pack increíble que descargar de la tienda online de FX, incluyendo manuales y extras. ¡No te puedes perder estas grandes aventuras!

> “Disfruta de tres aventuras del genial Sherlock Holmes, con historias y desafíos increíbles”



¡Alguien ha matado a alguien! Pero en las aventuras de Sherlock Holmes no será nada fácil atrapar a Jack... ¡y ojo a quien acusas que puedes equivocarte!





¡Elemental, querido Watson! Bueno, sí, en realidad Holmes nunca dijo eso, pero en «Anthology» vas a encontrar diálogos memorables en las tres aventuras.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Sherlock Holmes Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

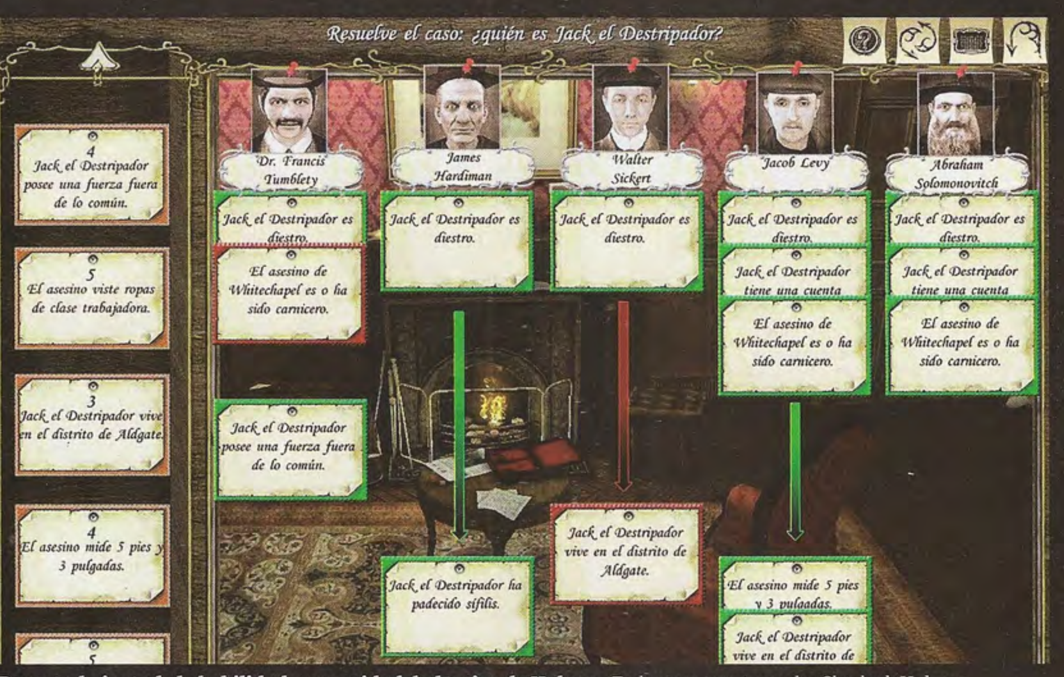
Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.



Pon a trabajar toda la habilidad y capacidad deductiva de Holmes. En las tres aventuras de «Sherlock Holmes Anthology» tendrás que desplegar todo tu ingenio para dar con la clave que te permita resolver cada caso. ¡Vaya desafío!

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 1.9 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

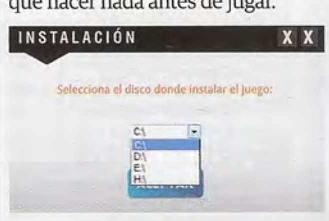
Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Sherlock Holmes Anthology». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Sherlock Holmes Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.



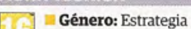
3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



XCOM 2 ¡La veda del alien se ha abierto!

INFOMANÍA





FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 4 ■ **PVP rec:** 49,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *xcom.com/es* Información abundante, estadísticas, tienda...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de soldado:** 5 (granadero, comando, tirador, especialista, psi)
- **Personajes especiales:** 3 (Shen, Jefe Central, Tygan)
- **Tipos de alien:** 10
- **Tipos de Advent:** 5 (soldado, oficial, portador de escudo, lanza, sectópodo)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E4700 2.6GHz, Phenom 9550 Quad Core 2.6 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770, GeForce GTX 460
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx
- **Conexión:** ADSL


A bordo del Avenger. Ahora tu cuartel general es móvil, pues es una vieja nave de combate con la que recorres el mundo.

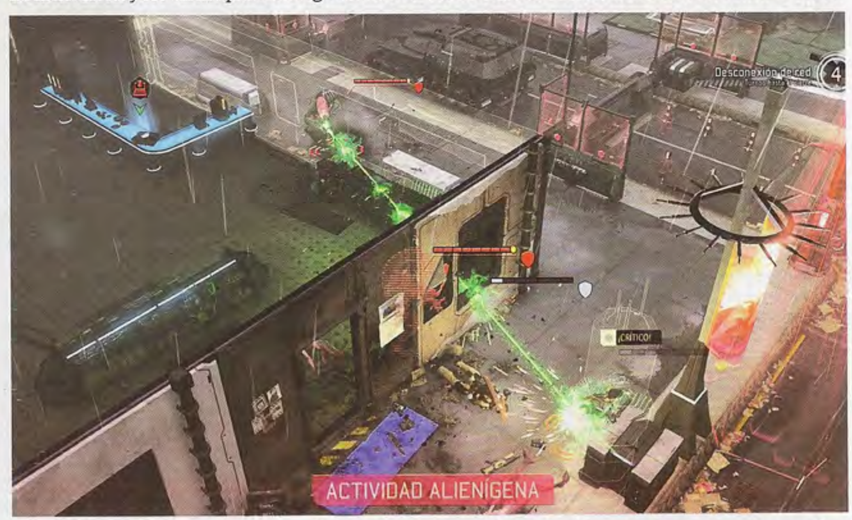

¡Eh, con escudo no vale! Los Advent se pueden considerar el relevo de los Exalt. Son muy duros y están muy bien equipados.



Recuerda que la altura es una ventaja. Un francotirador en posición elevada sigue siendo una ventaja táctica muy relevante.



¡Los aliens descubren su verdadera cara e intenciones en «XCOM 2»! Han pasado veinte años de la invasión y los aliens planean algo terrible con la Tierra. Por suerte, la resistencia XCOM vuelve.



¡Maldito mutón, nos tiene acorralados! Las opciones de ocultación, guardia y supresión pueden decidir un combate en pocos turnos si las usas bien. Pero como el enemigo haga un par de críticos...

Despegarse de «XCOM» y «Enemy Whithin» no fue nada fácil, pero la crueldad y perfidia de Firaxis ha puesto en nuestras manos «XCOM 2» y, de nuevo, hemos sido débiles para resistir la tentación. Un turno. Otro. Otro más.

Sí, la estrategia por turnos de «XCOM 2» engancha. Y lo hace de forma imperceptible. Cada pequeña acción es sencilla, la encadenas con la siguiente sin darte cuenta, piensas en los pasos a dar en la exploración del escenario antes de combatir, buscas lugares que te den ventajas tácticas, compruebas tu equipo, tus armas, activas la guardia y, cuando estalla la lucha, debes repensar por completo todo. Turno a turno, pruebas, disparas, te mueves, te curas... Y mueres. No pasa nada, empezamos de nuevo. Cuando consigues vencer, vuelves a tu cuartel general, empiezas a revisar equipo, armas, mejoras, investigaciones... Y así una vez, y otra, y otra... Y eso que el juego no te lo pone fácil, porque el desafío es brutal. Pero es lo que tiene «XCOM 2»: un diseño sensacional, una jugabilidad pulida y accesible, acción, mucha táctica, un porcentaje nada desdeñable de suerte y una renovación total.

> **“Despídete de tu familia y amigos y disponte a dedicar semanas a acabar con los aliens”**

20 años de invasión

Han pasado 20 años de la invasión terrestre y los aliens se han convertido en un... ¿aliado? Casi se puede decir que se han convertido en los amos de la Tierra. Han creado enormes ciudades y montado un cuerpo de seguridad formado por humanos, los Advent, ganándose la confianza de los terrestres. Todo parece ir bien, pero el severo control de Advent sobre la humanidad parece algo excesivo para unos protectores. La realidad quedará descubierta cuando la resistencia XCOM rescate a alguien atrapado por Advent. A ti. Al antiguo comandante de las fuerzas XCOM que se encargará de montar la resistencia a nivel global, enfrentarse a Advent y los aliens y descubrir todo lo que rodea al

NUEVOS Y FEROCES ALIENS



Lo primero que llama la atención de «XCOM 2», más allá de su apartado visual, es la renovación de los enemigos. Aunque algunos son muy parecidos a los de juegos anteriores, han evolucionado siendo más poderosos y peligrosos. Los mismos sectoides, el alien de más bajo rango, es mucho más impresionante y feroz que sus predecesores; los hombres delgados ahora muestran su verdadero aspecto reptiliano, etc.



Usa siempre coberturas, elige el arma adecuada, valora el porcentaje de acierto... La mecánica básica de «XCOM» sigue siendo la clave ahora, pero la dificultad se ha elevado. Ojito...





Los nuevos aliens son temibles. Entre las corazas del Berserker y los brutales Sin Cara, por no mencionar Arcontes o Crisálidas, la lucha es ahora más difícil.

TOUR MUNDIAL CONTRA EL ALIEN

Los alienígenas están desarrollando un misterioso proyecto: Avatar. Tenemos que recorrer el mundo para descubrir de qué se trata y, si es posible, detenerlo.



Además de las misiones habituales, los Eventos Oscuros saltan de vez en cuando con misiones más peligrosas que pueden frenar el desarrollo de Avatar.



A bordo del Avenger podemos recorrer todo el mundo para localizar misiones e instalaciones relacionadas con Avatar, además de organizar la resistencia global.



¡Maldición, están atacando mentalmente! El poder mental de los sectoides es su arma y son muy poderosos. Mucho más que sus "primos" de los juegos anteriores. Tranquilo, tú tienes tus Psi.

> **"Los combates son ahora más duros; el enemigo es más poderoso y mejor equipado"**

proyecto Avatar, algo que se lleva en un tremendo secreto, pero cuyos primeros datos parecen no augurar nada bueno para la Tierra. Lo que te espera no es moco de pavo, por cierto.

El resurgir de XCOM

En «XCOM 2» no hay una red mundial de defensa contra invasores. Todo ha quedado dominado por los aliens y tu primera labor es hacer guerra de guerrillas, recomponiendo la resistencia, consiguiendo recursos y soldados y viajando por todo el planeta a bordo del Avenger, una vieja nave de combate que se convierte en un cuartel general móvil. Te mueves allí donde surjan rumores de bases secretas alien, recursos ocultos o fuerzas que quieren unirse a la resistencia XCOM. En el Avenger lo primero es recuperar una operatividad total, pero no es fácil. Muchas estancias están dañadas y hay que limpiar y arreglar. Contratar ingenieros, científicos, etc. En tus fuerzas hay tres personajes clave, Shen, el dr. Tygan y el Jefe Central. Y, claro, hay que reclutar soldados para cumplir las múltiples misiones que vas a tener que llevar a cabo. Hay cinco clases: granadero, tirador, comando, espacialista y psi. El último el soldado psíquico, es de los más poderosos y el último al que tienes acceso.

Los soldados XCOM ahora son más personalizables que nunca. Como en anteriores juegos tienen nombre propio, sufren, pueden ser heridos, eliminados y, claro, ascendidos. Las armas pueden ser mejoradas y personalizadas al máximo con múltiples componentes, los gremlins –un dron genial– pueden atacar o curar a tu equipo... Cada soldado es, casi, un amigo. Y perderlos en combate duele.

Los combate, sí... Se han vuelto mucho más duros. Porque la esencia de la jugabilidad no ha cambiado, pero los enemigos son nuevos y mucho, mucho más du-





¡Bum, que vuele todo! La interacción con el entorno se ha aumentado con una destrucción casi total del escenario. No sólo modifica las tácticas del combate, sino que abre caminos de huida.



Pero... ¿qué narices es eso? Eso, amigo, es un Códice, y es un híbrido de alien e información virtual, muy duro, peligroso y capaz de replicarse y transportarse de un punto a otro sin esfuerzo.

¡HAY MUCHO QUE HACER!

La guerra contra el invasor se libra más allá del campo de batalla: gestión de recursos, investigación, mejoras de soldados, de tecnología... ¡Hay mucho que hacer!



El mercado gris ha dado paso al mercado negro, pues ahora la compraventa de recursos debe hacer totalmente a espaldas del nuevo amo alien.



No sólo todo tien mejor aspecto visualmente, sino que la personalización de soldados, habilidades y armas es casi total. ¡No hay dos iguales!



Limpiar el Avenger, reclutar científicos, ingenieros y soldados, investigar, mejorar tecnología. Tu cuartel general exige horas de trabajo y dedicación para rearmar XCOM.



Equipa bien a tus chicos antes de salir y asegúrate de que el escuadrón está compensado en clases de soldado y equipamiento. Granadas, armas, gremlins...



Recuerda que tienes a mano nuevas herramientas. Las opciones de pirateo con la tecnología alien pueden darte ventajas enormes en combate... si te sale bien, claro.

ros. La combinación Advent-Alien es letal en ocasiones; y te vas a llevar sorpresas... no siempre buenas. Advertido estás.

Jugabilidad total

Por supuesto, «XCOM 2» es un desafío enorme en todo. En investigación, planificación, combate, gestión de recursos. Cada pequeña acción tiene consecuencias y, además, en el combate está ese porcentaje de posible fallo que nunca te hace estar seguro de nada. Sí, nada es fácil. Te aconsejamos empezar en el nivel más bajo de dificultad. En serio. Porque cómo va complicándose todo, poco a poco, es brutal. Vas a perder muchos soldados. Vas a replantearte tu estrategia muchas veces. Vas a salvar y cargar como un loco. Vas a jugar misiones más de una vez para superarlas. Es duro. Es desafiante. Es... ¡brillante! El desafío de «XCOM 2» engancha como sólo Firaxis sabe. Así que... despídete del mundo. Vas a luchar por él. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



XCOM ENEMY WITHIN
La mecánica de juego y ambientación es similar a «XCOM 2», pero la jugabilidad y las opciones de personalización son menos refinadas.

ALTERNATIVAS

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID
Nota: 92 — **MM 249**

CIVILIZATION BEYOND EARTH
Nota: 96 — **MM 237**

NUESTRA OPINIÓN

Es la hora de explusar al invasor. Organiza la resistencia XCOM, combate por turnos al invasor alien y recorre el mundo a bordo del Avenger, para descubrir y frenar el proyecto Avatar.

LO QUE NOS GUSTA

- Prácticamente todo se ha renovado: gráficos, armas, soldados, tácticas, herramientas, enemigos... ¡Brutal!
- Que se mantenga perfectamente la esencia y jugabilidad de «XCOM» pese a las mejoras globales.
- Las opciones de creación que permiten al jugador diseñar y desarrollar mods y misiones.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunos pequeños bugs que afectan al rendimiento en momentos esporádicos.
- Cómo se dispara la dificultad en ocasiones. El diseño de algunas misiones exige, a veces, demasiada suerte.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La magistral renovación de la fórmula hace que todo sea familiar para el jugador, mientras se nota la innovación en todos y cada uno de sus apartados. «XCOM 2» es pura jugabilidad, un desafío exigente y ofrece horas y horas de diversión y variedad. Engancha, y no veas cómo. Despídete de familia y amigos, porque vas a tardar semanas en dejarlo.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 70 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 89



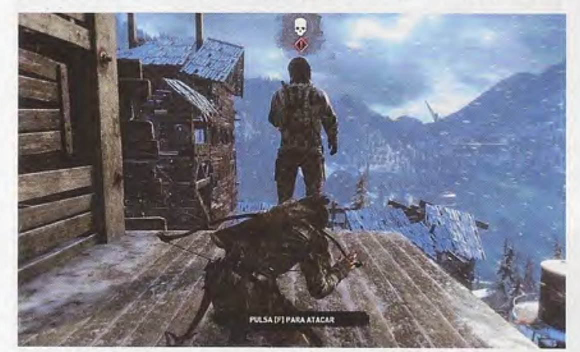
RISE OF THE TOMB RAIDER

¡La leyenda renace en tu PC!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción/Aventura **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Eidos/Square Enix **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 49,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.tombraider.com* Info básica, vídeos, imágenes...	**Tipos de armas:** 3 (pistola, rifle, arco) y piolet (para combate cuerpo a cuerpo) **Mejoras:** De armas, de equipo y de munición. **Tipos de habilidades:** 3 (matona, cazadora y superviviente) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 2100 **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 25 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650, Radeon HD 7770 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 25 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL


Localiza y usa los mecanismos. Lara puede, con ayuda de su piolet y otras herramientas, interactuar con ciertos mecanismos.



En sigilo se elimina mejor. Lara se convierte en una experta en liquidar enemigos de mil maneras. Hacerlo en sigilo da bonus.


Lara, la buceadora. Algunas herramientas, como el respirador, no están disponibles hasta bien avanzada la avantura.


¡Vamos allá, a descubrir el misterio de Kitezh! Lara Croft vuelve al PC en una aventura genial. Viaja a Siberia y descubre el secreto de la inmortalidad, oculto en la ciudad perdida de Kitezh.


La altura siempre es una ventaja. Una de las nuevas habilidades de Lara es poder vigilar y atacar desde las alturas, ya sea un tejado o la rama de un árbol. El entorno es ahora mucho más táctico.

Parece mentira, pero tras 20 años de aventuras y multitud de juegos estupendos, resulta que Lara Croft ha esperado a este momento para ofrecernos su mejor, más innovador y emocionante juego. Y si, todo eso parece una exageración, lo sabemos... pero no lo es. ¿Es posible que a estas alturas un «Tomb Raider» sea innovador? Pues lo es y mucho, así que imagina el impresionante trabajo que ha llevado a cabo Crystal Dynamics con «Rise of the Tomb Raider» para que digamos algo así, tras haber jugado todos los títulos de la saga.

“Prepárate a disfrutar de la mejor, mayor y más emocionante aventura de Lara en 20 años”

Y, lo mejor, es que llegábamos a «Rise of the Tomb Raider» con un sano escepticismo y vírgenes, sin haber probado la versión de consola. Lo que nos hemos encontrado es una señora aventura que, abundando en las bases establecidas en el anterior título, el que marcó el reinicio de la saga con una Lara ingenua y novata, ha mejorado hasta lo indecible el diseño de acción, se ha quitado de en medio el abuso de QTE que a veces mostraba «Tomb Raider» y nos lleva a un mundo de juego fascinante para afrontar un desafío sensacional: descubrir el secreto de la inmortalidad.

Buscando el mito

La historia de «Rise of the Tomb Raider» nos muestra a Lara tras tras los pasos de la última investigación de su padre, que acabó hundiendo su prestigio y su propia vida: el secreto de la inmortalidad. Una historia que parece no ser tan fantasiosa como parecía cuando Lara empezó a investigar el trabajo de su padre, sobre todo tras descubrir que alguien estaba dispuesto a todo por conseguir esos datos, incluso a matar a la propia Lara. Alguien escudado bajo el nombre de una sociedad secreta: la Trinidad. En la aventura Lara descubrirá a un siniestro personaje, Konstantin, dirigiendo a los ejércitos de la Trinidad; una terrible traición de alguien queri-

LARA CIMENTA SU FUTURA LEYENDA



Tras el renacimiento del personaje en «Tomb Raider», la nueva entrega de la saga va poniendo piedra sobre piedra sobre la leyenda de la "nueva" Lara: tumbas y lugares que explorar y saquear, mitos y leyendas que cobran vida, misterios sobrenaturales, historia perdida y, además, mucha acción con una protagonista más dura, combativa y, en ocasiones, sanguinaria, pues Lara ya no tiene reparos en liquidar a nadie.



Las cuevas, tumbas y lugares sagrados cuentan la historia perdida. La leyenda de un antiguo profeta y su pueblo se va desgranando en murales a lo largo de toda la aventura.

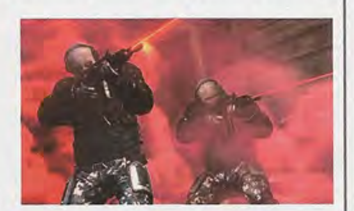




Lara es toda una acróbata. Los gigantescos puzles que ocupan escenarios enteros y la agilidad de Lara, se combinan para ofrecer escenas de gran tensión.

SOLA CONTRA TODOS

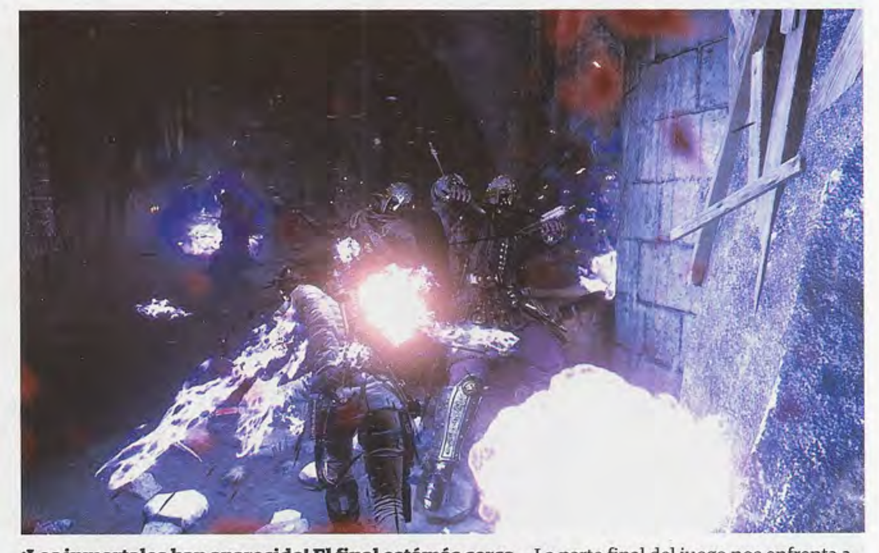
Aunque en alguna ocasión cuentas -puntualmente- con el apoyo de algún aliado, la aventura se vive de principio a fin como un desafío solitario contra todo y contra todos.



Los soldados de la Trinidad buscan, como tú, el objeto que la leyenda asegura que proporciona la inmortalidad, para conquistar y dominar el mundo.



Pero la leyenda está muy bien protegida. Los inmortales, un ejército de soldados con siglos de edad, no permitirán que nadie lo robe. Y tú serás tan enemiga como la Trinidad.



¡Los inmortales han aparecido! El final estámás cerca... La parte final del juego nos enfrenta a auténticos mitos. Personajes milenarios aparecen ante nosotros y su poder nos pone a prueba.

do; a un misterioso personaje, Jacob, que parece tener muchos secretos relacionados con Kitezh, la ciudad perdida a la que le conducirá su investigación, y un halo a medio camino entre lo sobrenatural y lo histórico que envuelve todo. En resumen: aventura de marca mayor.

Lara se gradúa en la aventura

«Rise of the Tomb Raider» es un ejercicio magistral de diseño de acción. No sólo, como decíamos, reinventa la saga sobre lo ya conocido del juego anterior, sino que pule los defectos, añade innovación y asienta un estilo realmente único.

El nuevo mundo de juego nos muestra mapas de gran tamaño -algunos, no todos- que

> "Lara tiene nuevas habilidades tácticas de combate, que hacen al juego mejor y más variado"

se pueden recorrer con libertad. Pero no todas sus áreas son accesibles de inicio. Este bloqueo de caminos intencionado se explica por la recursividad del propio diseño de la aventura.

Esas áreas innacesibles se desbloquean cuando, tras mucho avanzar en la aventura, localizamos las herramientas necesarias, mejoramos las armas de Lara hasta el nivel adecuado, así como sus propias habilidades, y hacemos de Lara no una investigadora novata sino toda una aventurera. Volver sobre nuestros pasos es fácil usando los campamentos, que conectan los distintos mapas del juego con un viaje rápido. Inicialmente nos parecerá algo caótico, pero la coherencia del diseño y la consistencia del mundo -siempre es posible volver sobre nuestros pasos, directamente o mediante viaje rápido- son totales y no hay renuncios en que pilles el diseño que ha hecho Crystal Dynamics ni trampas. Todo es de una elegancia impresionante.

Hemos hablado también de las mejoras en escenarios. Ahora el entorno es increíblemente táctico y ofrece multiples soluciones a



Además de puzles hay mucha acción. Los combates con armas de fuego, arco, cuchillo y más son una constante. A veces podrás ir en silencio, pero en otras tendrás que disparar sin remedio.



¿Por qué es tan importante el agua? Muchos de los puzles del juego usan mecanismos antiguos y flujos cambiantes de agua como base de su diseño. Y hay que aguzar el ingenio para resolverlos...

ASÍ SE VIVE LA AVENTURA

Las habilidades de Lara se van desbloqueando a medida que avanzas, consigues puntos de experiencia y mejoras tus armas. Aquí tienes algunas de las claves del juego.



Muchas partes de los mapas no son accesibles de inicio. Hasta bien avanzada la aventura no consigues ciertas herramientas o habilidades para acceder a ellas.



La activación del "Instinto de Supervivencia" es vital. Gracias a esta visión especial los elementos clave de puzles y escenarios se destacan del resto del entorno.



Hay modos especiales de juego a los que puedes acceder para conseguir más puntos de experiencia o recompensas, pero cuestan créditos.



Lara cuenta con tres tipos de arma, el piolet y el vestuario que pueden ser mejorados en múltiples apartados. Hacerlo es imprescindible para avanzar.



Los mapas son abiertos, cuentan con puntos de viaje rápido -los campamentos- entre todos los mapas del juego y ocultan múltiples secretos y objetos.

los combates. Algo brillante, pues hace de «Rise of the Tomb Raider» un título de una rejugabilidad enorme, aunque no lo parezca al principio. Las tácticas de combate son variadas y se adaptan a todos los estilos.

Caza y crea

El empujón dado a la necesidad de creación y recolección de recursos no es trivial en el juego, sino vital para mejorar a Lara y su equipo. Y si le sumamos el fascinante diseño de las tumbas a saquear, los puzles a resolver y el regreso a los orígenes de la misma saga, tenemos que «Rise of the Tomb Raider» es una aventura magistral. Súmale una calidad gráfica brutal, con uso de técnicas de vanguardia de NVIDIA –lo que hace que también sus requisitos no sean pequeños–, los modos especiales de juego, un magnífico doblaje y una variedad impresionante de acciones y escenarios, y tendrás un juego imprescindible. ¡Lara ha vuelto! **A.C.G.**

LA REFERENCIA



AC SYNDICATE
Las aventuras de los hermanos Frye en el Londres victoriano son apasionantes, aunque la historia sustituye en su caso al apartado de los mitos.

ALTERNATIVAS

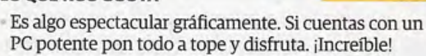
METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN
Nota: 90 — **MM 247**

BATMAN: ARKHAM KNIGHT
Nota: 96 — **MM 246**

NUESTRA OPINIÓN

Lara Croft inicia su vida como aventurera. Viaja hasta Siberia en busca del secreto de la inmortalidad, explora, combate, investiga y saquea, desvelando secretos de la Historia perdidos en el tiempo.

LO QUE NOS GUSTA



- Es algo espectacular gráficamente. Si cuentas con un PC potente pon todo a tope y disfruta. ¡Increíble!
- Las nuevas habilidades tácticas en el combate.
- El diseño de los escenarios, impresionante en la concepción táctica del entorno, y muy abiertos.
- La enorme variedad en los escenarios. Y la historia.

LO QUE NO NOS GUSTA

- A veces en los escenarios más complejos es fácil liarse algo con el ajuste fino en los controles.
- Unos requisitos mínimos bastante elevados, aunque se entiende viendo la complejidad del universo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Sin duda la mejor aventura de Lara Croft en toda la historia de la saga. Crystal Dynamics consigue sorprender e innovar con un personaje y un universo conocidos por todos, lo que es un mérito enorme. Las opciones de personalización, mejora, creación, el diseño de escenarios, puzles, combates y todo el conjunto son magistrales. ¡Imprescindible!



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 87

STREET FIGHTER V

Ryu se queda a medio gas

LA REFERENCIA



MORTAL KOMBAT X
La última edición de «Mortal Kombat» es bastante más violenta y explícita en lo visual.

ALTERNATIVAS

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND
Nota: 70 **MM 243**

DMC 4 SPECIAL EDITION
Nota: 85 **MM 246**

No se puede decir que Capcom no avisara, y ya conocemos el refrán castellano: "quien avisa..." Pero eso no quita que tras todo lo que hemos esperado a «Street Fighter V» no resulte frustrante que nos encontremos con un producto que atesora gran calidad técnica y buen hacer en cuanto a diseño, pero tan escasos contenidos de lanzamiento para un jugador, y con severos problemas de conexión online en los primeros días de su lanzamiento.

Decir «Street Fighter» basta para definir a un género en sí mismo, y es que los casi treinta años de vida de la saga de Capcom han permitido que la compañía reinvente unas cuantas veces la misma, casi siempre con excelentes resultados. Y ahora, con un proyecto que Capcom ha orientado como en constante crecimiento y hacia la competición global, tanto a nivel de comunidad como de eSports, se avisó que el contenido de lanzamiento no sería el definitivo y el juego iría mejorando y aumentando en modos, personajes, etc. Pero tan, tan limitado en su lanzamiento no lo imaginábamos...

Todo al online

Que quede claro que «Street Fighter V», como juego de lucha, oculta uno de los mejores diseños de habilidades, técnicas, combos y jugabilidad. No es un secreto. Ya

> "«Street Fighter V» mantiene la esencia de la saga, pero el contenido actual es muy pobre"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Acción / Lucha
- **Idioma:** Español (textos), Inglés y Japonés (voces)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 59,99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *streetfighter.com* Personajes y características, vídeos...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Luchadores:** 16
- **Modos de juego:** Historia, Duelo, Supervivencia, Desafíos, Entrenamiento, Partida Igualada, Partida Informal
- **Escenarios:** 10
- **Multijugador:** Sí (Sala de combate, partida igualada, partida informal)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

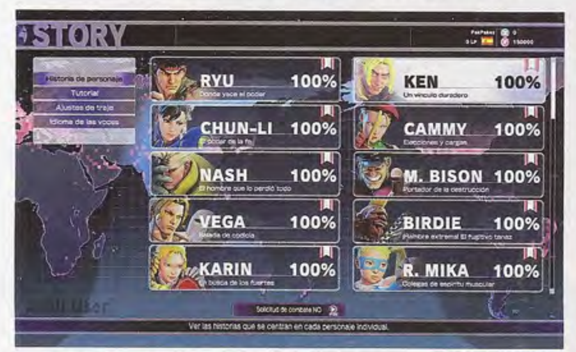
- **CPU:** Core i3 4160 a 3.60 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 480
- **Conexión:** ADSL (activación Steam y conexión permanente)

MICROMANÍA RECOMIENDA

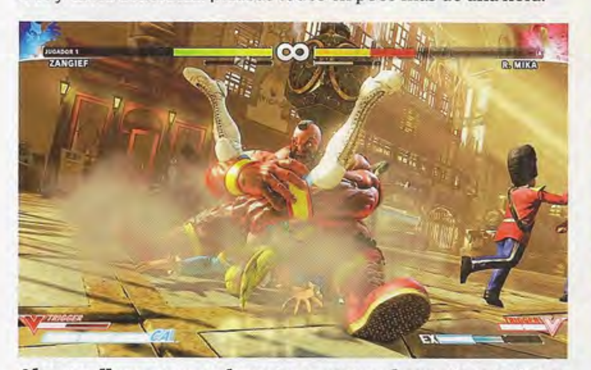
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



Los nuevos luchadores tienen golpes muy chulos. Y combinados con el uso del V Gauge y el Ex Gauge, aún más.



El modo Historia es una anécdota. Cada luchador libra entre tres y cinco combates. ¡Acabas todos en poco más de una hora!



Algunas llaves son realmente espectaculares. En eso «Street Fighter V» sí guarda la esencia de la saga, con grandes combos.



El clásico de lucha ha vuelto al PC... a medio gas. Hadookens y patadas voladoras giratorias nos hacen soñar de nuevo con la gran lucha de «Street Fighter», pero el contenido actual es muy pobre.



La estética viene heredada de la de «SF IV», pero se nota más detallada y pulida. La calidad gráfica y la dirección artística son muy buenas, aunque salta algún fallo gráfico de vez en cuando.

lo tenía en los juegos anteriores de la saga. Además, las novedades derivadas de las nuevas técnicas al usar las barras V Gage y EX Gage ofrecen resultados estupendos. Ahí no sólo no hay nada que objetar, sino que nos encantan. Algunos de los nuevos personajes son geniales, otros algo más sosetes, pero, como todo, es cuestión de gustos. Lo bueno es que aportan nuevos estilos de juego, y en la variedad los jugadores somos los que ganamos.

Donde «Street Fighter V» tropieza, al menos en su lanzamiento, es en su concepto como producto. La apuesta de Capcom por el juego online es indudable en la nueva entrega de la saga. Los modos para un jugador son anecdóticos ahora mismo. El Modo Historia se acaba en una hora... ¡con los 16 jugadores! El Supervivencia, al final, acaba siendo cansino, aunque el reto es interesante. Y luego queda entrenar y, si acaso, contar con dos mandos para jugar con un amigo en el mismo PC. Sí, dos mandos. Mando y teclado no funciona como combinación.

Los modos online tampoco son para tirar cohetes, pero es la esencia del juego, aunque como en los primeros días los problemas con las conexiones a servidores han sido constantes, es difícil valorarlo. Lo que sí mola mucho es poder jugar partidas cruzadas entre plataformas, así que da igual que tengas PS4 o PC. Puedes filtrar jugar contra una plataforma concreta o no discriminar. Como prefieras.

A «Street Fighter V» le ha faltado tiempo y contenido, y estamos seguros de que con el primero aumentará el segundo y llegará a ser el gran juego que esconde. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Vuelve el gran clásico de la lucha. Tras casi treinta años de vida de la saga, «Street Fighter V» llega para renovarla con nuevos luchadores, técnicas y estética, manteniendo la esencia de combate y jugabilidad.

LO QUE NOS GUSTA

- El regreso del clásico renovado en luchadores y mejorado en su estética. Visualmente muy potente.
- Las nuevas técnicas derivadas del uso del V Gauge y la Ex Gauge. Habilidades atractivas y espectaculares.
- La deriva hacia la competición y el mundo eSports.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El escaso contenido que ofrece el juego en su lanzamiento para un jugador. ¿Ni un modo arcade?
- Problemas importantes de conexión y búsqueda de partidas en los primeros días. Muy frustrante.
- Carísimo para lo que está ofreciendo ahora mismo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El actual contenido para un jugador es anecdótico. El modo Historia es cortísimo, Supervivencia es muy reiterativo... Muy pobre.



MODO MULTIJUGADOR

Realmente es la esencia de lo que ahora mismo ofrece el juego, pero en su salida se ha visto lastrado por problemas de conexión.



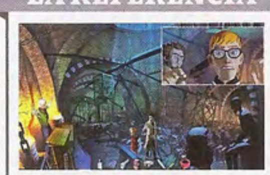
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 26

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 76

AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS

Y el asesino es...

LA REFERENCIA



NEW YORK CRIMES
El estilo a caballo entre cómic y película de animación es una de sus características.

ALTERNATIVAS

STASIS
Nota: 81 **MM 248**

BROKEN AGE
Nota: 90 **MM 245**

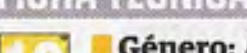
La legión de novelas de misterio de autores clásicos como Agatha Christie es una auténtica mina para el mundo de la aventura, pero no son demasiados los títulos que se han adaptado de la inmortal autora británica. Cuestión de derechos de autor y de que los fans de las mismas se conocerán de pe a pa las historias y, quizá, no le vean mucho atractivo. Pero, por otro lado, las historias de Sherlock Holmes, por ejemplo, viene dando mucho de sí en el género desde hace años. Sea como fuere, la aparición de «The ABC Murders» y del inefable y algo pedante Poirot –no tan insufrible como personaje, tal cuál aparece en las novelas o el cine, eso sí– viene a compensar esa carencia. Y lo hace con un título estupendo que podría haber llegado aún más lejos si hubiera estado un poco más pulido y hubiera sido algo más largo. No son grandes problemas para una aventura realmente interesante, atractiva y, por añadidura, asequible a jugadores de todos los niveles y satisfactoria tanto para noveles como expertos.

¿Asesino en serie?

La trama de «the ABC Murders» desarrolla la historia del que parece ser un asesino en serie que, por razones ocultas, alardea de sus crímenes futuros ante el avispado Poirot. El pequeño detecti-

> "La esencia de las novelas de Poirot se recoge a la perfección, con una historia que engancha"

INFOMANÍA



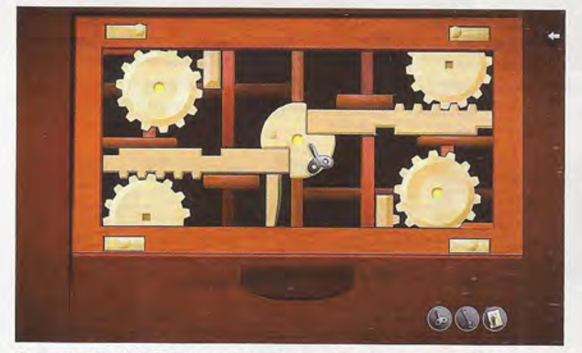
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
12 **Género:** Aventura **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces) **Estudio/compañía:** Artefacts Studios/Microïds **Distribuidor:** Meridiem **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 29,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.agathachristie.microids.com*	**Asesinatos:** Tres **Sospechosos:** 6 **Pasos:** Observación, Reflexión, Interrogatorio, Reconstrucción, Células Grises **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Dual Core a 2.2 GHz **RAM:** 2 GB **Espacio en disco:** 3 GB **Tarjeta 3D:** 512 MB (shader model 4) **Conexión:** No aplicable	**CPU:** Core i5 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 3 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** No aplicable



¡Pon a trabajar tus células grises! Una vez recopiladas las evidencias y realizadas ciertas deducciones, hay que atar cabos...



Antes de interrogar a cada personaje es importante observarlos y detectar ciertos elementos claves que te ayudan.



Los puzles iniciales son bastante simples y sencillos. Aunque a medida que la historia avanza, todos se complican.



La observación y la agudeza intelectual son las armas de Hércules Poirot. El detective creado por Agatha Christie protagoniza esta adaptación de sus novelas, de la mano de Microïds.



Poirot y su inseparable Hastings están en contacto con Scotland Yard en todo momento. La colaboración del detective belga con la policía es vital para la resolución de los asesinatos.

ve belga, siempre en colaboración con Scotland Yard, recibe cartas en su domicilio avisando de las intenciones del asesino, que firma como ABC, para que intente evitar sus crímenes. Pero lo que podría ser un émulo a la inversa de Jack el Destripador, no parece iestar tan claro para Poirot, que debe poner sus células grises a funcionar para dar sentido a las pistas y evidencias y dar con la clave que le lleva hasta el asesino.

Película de misterio

Microïds ha hecho con «The ABC Murders» un ejercicio de estilo visual, a medio camino entre el cómic y la película de animación, que es lo primero que llama la atención. El diseño de la investigación, recopilación de pistas, análisis e interfaz son sencillos, casi simples, se podría decir, pero funcionan muy bien. Algo que va enc consonancia con la dificultad de puzles, enigmas y recolección de pistas. Al comienzo parece todo muy sencillo; demasiado, casi. Pero la progresión en la aventura también implica más dificultad en los puzles a medida que se avanza.

Sí es cierto que el diseño de investigación y deducción –el sistema de células grises– podía haber sido más complejo, y es que de hecho a veces se resuelve por el manido método de prueba y error –pudiendo haber dado lugar a errores del investigador, por ejemplo, lo que no se ha aplicado– y al final la dificultad no es tan elevada en las deducciones, aunque sí en los puzles. Pero, así y todo, «The ABC Murders» es una aventura estupenda. Podría haber sido mejor, pero lo que ofrece lo hace bien y con estilo. A lo Poirot. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Métete en la piel de Poirot y descubre al asesino. Encarna al detective belga e investiga, interroga y pon a trabajar tus células grises, para descubrir al responsable de tres terribles asesinatos.

LO QUE NOS GUSTA

- El estilo visual y la dirección artística, a medio camino entre el cómic y la película de animación.
- El diseño del sistema de deducción y reconstrucción.
- La progresiva complejidad de los puzles y su diseño.
- La accesibilidad a jugadores de cualquier nivel.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La excesiva rigidez de muchas animaciones, con cierto estilo "robótico", poco agradable.
- Se hace muy corto. Una vez que lo has acabado tiene poco más que ofrecer y poca rejugabilidad.
- La traducción es buena, pero le falla no estar doblado.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Las adaptaciones de las grandes novelas de misterio son una fuente inagotable para el mundo de la aventura, y «The ABC Murders» es un estupendo ejemplo de excelente adaptación. El estilo y ademanes algo pedantes de Poirot, además se potencian con los detalles que Microïds ha incluido del "ego" del personaje, lo que es un aliciente para el fan.



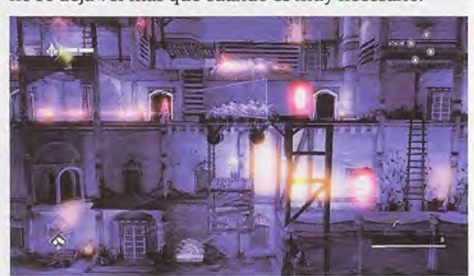
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 86 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 69



Acción, asesinos y plataformas vuelven en «Chronicles». Ahora, tras las aventuras de los asesinos en China, viajamos a la India para combatir a los templarios durante la epoca colonial británica.



¡Ocúltate siempre del enemigo! Un buen asesino no se deja ver más que cuando es muy necesario.

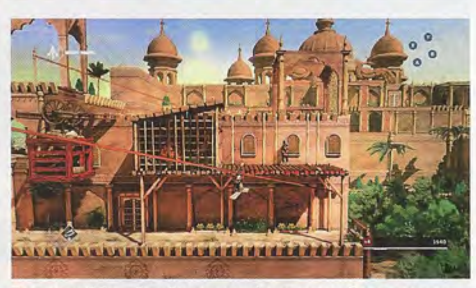




Un buen escondite te ahorra complicaciones. Puede bastar con una columna o un tupido arbusto.



¿Puzles enormes? ¡Claro que sí! Aunque aquí, además, se combinan con reflejos y habilidad.



Los cambios de plano empiezan a ser frecuentes a partir de cierto punto, dando más profundidad.

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: INDIA

Asesinos en la exótica India colonial

ALTERNATIVAS

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
Nota: 90 — **MM 250**

SHOVEL KNIGHT
Nota: 85 — **MM 251**

FICHA TÉCNICA

16



- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Climax Studios/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **PVP rec:** 9,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *assassinscreed.ubi.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E8200 a 2.6 GHz, Athlon II X2 240 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450, Radeopn HD 5770

La saga paralela de «Chronicles», que expande el universo de los asesinos a un formato de juego diferente, dominado por las plataformas, los puzles y la precisión máxima en los controles, nos lleva a la India colonial tras haber jugado en los exóticos parajes de la China antigua. Los escenarios de «India» no son menos exóticos –y en algunos hasta nos encontramos con elefantes como un elemento más del escenario, opr dar algún ejemplo– y sus plataformas son tan desafiantes como las del anterior juego de la trilogía –recordemos que, a la hoar de escribir estas líneas, «Rusia» está a punto de ver la luz, cerrando la trilogía–. La historia de «Assassin's Creed Chronicles India» es, casi como en el juego precedente, una excusa para dar más vidilla al eterno conflicto entre asesinos y templarios, localizando reliquias, pergaminos, encontrando a personajes secundarios de cierta relevancia, resolviendo puzles y saltando de plataforma en plataforma, usando nuestras habilidades de combate y ocultación, y usando las cuatro herramientas/armas especiales con las que Arbaaz, el protagonista, ha de triunfar en su aventura y dar una nueva victoria a la hermandad de los asesinos.

¿Te gustó China?

Si, grosso modo, esta somera descripción de lo que te espera en «India» te suena parecida a lo que ya vimos en «China», no es extraño. Porque, de hecho, los juegos son prácticamente idénticos en su diseño de acción. Sí, sí, es algo que, también grosso modo, se puede decir en líneas generales de cualquier juego de la saga, aunque aquí, dado el tipo de juego que es, las similitudes son mucho más numerosas y abundan en la fórmula ya presentada hace meses. Lo que no quita, desde luego, que sea un excelente juego de plataformas.

En pocas palabras, se puede decir que «India» te gustará si te gustó «China», porque abunda en lo bueno que tenía éste juego. Es ágil, divertido, desafiante y bonito. Si no jugaste el título anterior, te sorprenderá el cambio de aires del universo «Assassin's Creed» y, desde luego, si no te gustó «China», esta nueva entrega no te va a hacer cambiar de opinión. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La saga alternativa «Chronicles» se expande con las aventuras de Arbaaz luchando contra los templarios en la India colonial británica. Un buen juego aunque demasiado similar a «China».



LA NOTA **71**

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 63 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 63



¡Loki ha desatado la guerra contra la Tierra! ¡Vengadores, reuníos! El nuevo juego de LEGO toma la trama de las pelis de "Los Vengadores" con escenas e historias calcadas de lo visto en cine... con el estilo LEGO, claro.



La dramática aparición de Loki en Alemania sigue a pies juntillas la esencia de la escena de la peli.





El Capi no hacía más que pelearse con Iron Man... Pero los Vengadores pueden superar sus diferencias.

Los puzles son un añadido importante a la acción del juego, aportando algo de variedad a los combates.



El combate en lo alto de la torre Stark contra Loki tendrá a su hermano, Thor, bien entretenido.

LEGO MARVEL'S AVENGERS

¡Legovengadores, reuníos!

LA REFERENCIA

R.E. ZERO HD REMASTER
Nota: 82 — **MM 251**

GOODBYE DEPONIA
Nota: 90 — **MM 244**

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Traveller's Tales
- **Distribuidor:** Warner Bros. Interactive
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 29,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *videogames.lego.com/es-es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz, Phenom X4 9850 2.5 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 430, Radeon HD 6850

LEGO y Traveller's Tales han hecho en los últimos años de los juegos basados en universos populares de cine toda una filosofía –y un pingüe negocio– de desarrollo. Tras adaptar «Piratas del Caribe», «Harry Potter», «Star Wars» o «El Señor de los Anillos», por poner sólo algunos ejemplos –hay muchos más– le ha tocado el turno a «Los Vengadores». Las dos películas de los héroes de cómic de Marvel se unen en un único juego en el que la acción arranca con la misma secuencia de inicio de «Los Vengadores: La Era de Ultrón», para a continuación ir contándonos, prácticamente tal cuál, la primera película, basando sus misiones en algunas de las escenas más significativas de la misma, con un desfile de todos sus protagonistas: Iron Man, Hulk, Capitán América, Nick Fury, Loki, Thor, Viuda Negra, etc. etc. Asumen, asímismo, un protagonismo mayor que en las películas, algunos de sus personajes secundarios, como María Hill. Y en todas las misiones, sin excepción, la acción va por parejas.

«LEGO Marvel's Avengers» sorprende por cómo es capaz de captar la esencia de las películas, simplificar la acción de las mismas a la intervención precisa de los protagonistas –a veces tienen que combinar sus habilidades– y contar una historia en la que, para aportar variedad, se intercalan puzles que requieren de mucha atención –para localizar los elementos que los resuelven– y algo de habilidad.

Si funciona, no lo toques

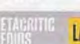
Pero con todo lo divertido, variado en sus personajes –y en la recreación de sus habilidades y poderes– y fiel a las películas que es «LEGO Marvel's Avengers», se empieza a intuir una cierta urgencia de renovación en su fórmula. Porque, en realidad, venimos viendo lo mismo desde hace muchos juegos. Y he aquí el dilema que –intuímos– tiene Traveller's Tales: mantenerse fiel a una fórmula que funciona, pero cada vez es menos sorprendente –seguir lo de si funciona, no lo toques– o arriesgarse a innovar, provocando un punto de inflexión y ruptura en los juegos de LEGO. Nos da que, mientras el universo de cine de turno funcione, la cosa va a seguir muy parecida. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

El nuevo juego de LEGO es un gran divertimento, abundando en las líneas maestras del diseño de acción que vienen usando desde hace años... aunque eso mismo también juega algo en su contra.







LA NOTA 72

OPORTUNIDADES



WATCHDOGS

En el ámbito de la acción, «WatchDogs» fue sin duda uno de los juegos más importantes de 2014. Lo hemos podido disfrutar ya rebajado, pero ahora puedes lanzarte al hackeo por un precio todavía mejor. Está disponible en tiendas como las de Game por sólo 19,95 €.



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION - 5º ANIVERSARIO

Estamos a punto de celebrar los diez años desde que apareció «Oblivion», uno de los más brillantes capítulos de la famosa saga de rol. Pero aún puedes encontrar la Edición 5º Aniversario al estupendo precio de 9,95 € en Game.es



FAR CRY 4

El año pasado, por estas fechas, todos los fans de «Far Cry» -una buena parte, al menos- estaban entusiasmados con el estreno de la cuarta entrega. Si perdiste ocasión de jugarlo en su día, ahora puedes emprender tu camino al Himalaya. El viaje sólo te costará 19,95 € en Game.



CAR MECHANIC SIMULATOR 2015

Si eres un aficionado a la mecánica y disfrutas de los realities como "Fast 'n Loud" en la tele, anímate a descubrir «Car Mechanic Simulator». La última edición está disponible por 7,95 € en edición física en la tienda Xtralife.es.



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

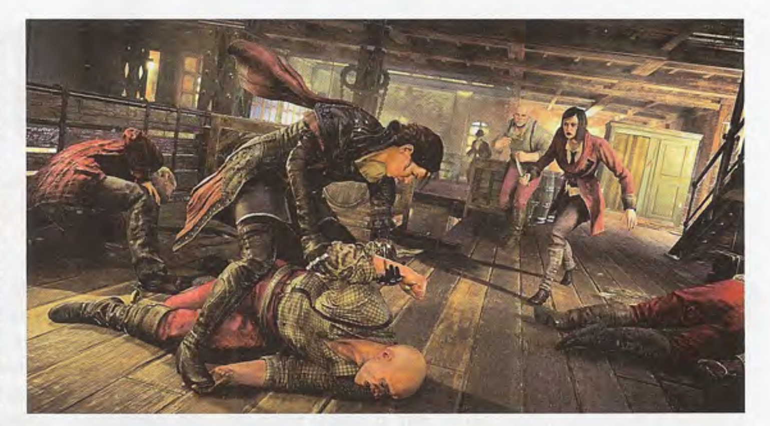
¡La industria del asesinato!

Si el año anterior, el lanzamiento de «Assassin's Creed: Unity» resultó un tanto empañado por algunos fallos técnicos hasta que fueron resueltos, esta vez Ubisoft resolvió asegurarse de que todo iría como la seda para el nuevo «Syndicate». Así, nos encontramos un juego con unas mecánicas muy en la línea del anterior, pero mucho más sólido desde el principio. Superado este punto crítico, el último «Assassin's Creed» introduce, además, elementos inéditos en la saga, entre los que destaca especialmente el protagonismo dual de dos personajes que, además son hermanos. Ambientado en el Londres victoriano, Evie y Jacob, involucrados en el viejo conflicto entre asesinos y templarios.

En la época que es testigo de los acontecimientos, tiene lugar la Revolución Industrial, lo que define en gran medida el contexto y las mañas de los combates.

Dualidad y evolución

Los dos héroes que protagonizan alternativamente «Syndicate» aportan una variedad refrescante, pero lo mejor del juego –como es habitual en la saga– es su impresionante ambientación.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Rec:** 29,95 € en Xtralife
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 250 (Enero 2016)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-syndicate*

18

LA NUEVA NOTA

Acción y aventura con dos protagonistas, en una campaña que se desarrolla con fluidez y acertadas sorpresas... Todo ello envuelto en una soberbia recreación del Londres del Siglo XIX. ¡Es un juegazo!

LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 58 · METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74

MAD MAX

¡La acción más trepidante en PC!







Hemos visto demasiadas veces que los intentos de reinterpretar un clásico del cine han fracasado, y no es menos habitual que un juego que pretende aprovechar la popularidad de un gran estreno cinematográfico acaba siendo un fiasco. En «Mad Max» se daban ambas circunstancias potencialmente: un juego basado en la vuelta al cine de «Mad Max»... Pero, no. La película ha sido muy bien acogida y, como si el destino quisiera contradecir las estadísticas, también hemos podido disfrutar de un excepcional juego.

Ingenio ante la adversidad

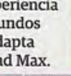
La acción de «Mad Max» es brutal y explosiva, con vertiginosas fases de velocidad y, todo ello, dentro de un gitantesco mundo abierto. En gran medida, sobrevivir en el universo "Mad Max" consistía según las películas en adaptarse con lo que el protagonista tenía a mano y esta escasez de medios ha sido muy bien aprovechada por Avalanche con un sistema de personalización amplísimo. En definitiva, es un juego divertidísimo y completo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 34,95 € (Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 247 (Octubre 2015)
- **Estudio/compañía:** Avalanche Studios
- **Distribuidor:** Warner Bros. Int.
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *madmaxgame.com/es*

18





LA NUEVA NOTA

Si no fuera porque a veces se repite un tanto y no está doblado al Castellano, sería un juego casi, casi redondo. Es apreciable la experiencia de Avalanche en mundos abiertos y éste se adapta perfectamente a Mad Max.

LA NOTA **92**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 77 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73

RAINBOW SIX: SIEGE

Suma de tácticas y esfuerzos en equipo

Tras varios años de ausencia, el regreso de «Rainbow Six» a nuestros ordenadores ha supuesto un gran acontecimiento para los amantes de la acción más realista, con una reproducción fidedigna de las operaciones reales de las fuerzas de élite, su equipamiento y sus tácticas.

De nuevo, esta saga de Ubisoft vuelve a coronarse como la mejor expresión de la acción táctica... Pero, esta vez, abordando un ineludible apartado multijugador que aporta una dimensión cooperativa al juego. ¡En el combate por equipos, la coordinación es clave! Un feliz regreso que nos brinda partidas grandiosas.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 29,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 250 (Enero 2016)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.rainbow6.cu.com/siege/es-ES*

18



LA NUEVA NOTA

El concepto del combate táctico ha sido depurado hasta el límite, con personajes especializados, un excelente diseño de escenarios y un modo multijugador que obliga a la cooperación.

LA NOTA **82**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 68 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. LOS SIMS 4 ¿QUEDAMOS? (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. STAR WARS: BATTLEFRONT (16) ■ Acción ■ DICE/Electronic Arts
4. LOS SIMS 4 XMAS EDITION (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. CALL OF DUTY: BLACK OPS III (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
6. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Take 2
7. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
9. FIFA 16 (3) ■ Deportivo ■ Electronic Arts
10. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Enero de 2016.

U.K.

1. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ EA
2. XCOM 2 (18) ■ Estrategia / Acción Táctica ■ 2K Games
3. FALLOUT 4 (18) ■ Acción/Rol ■ Bethesda
4. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ EA
5. STAR WARS BATTLEFRONT (16) ■ Acción ■ EA
6. FALLOUT 4 (FRANCHISE BOOK/BSO) (18) ■ Acción/Rol ■ Bethesda
7. CALL OF DUTY: BLACK OPS III (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
8. FOOTBALL MANAGER 2016 (3) ■ Estrategia ■ SEGA
9. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) ■ Estrategia ■ SEGA
10. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE (12) ■ Simulación ■ EA

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Febrero de 2016.

U.S.A

1. TOM CLANCY'S THE DIVISION ■ Acción ■ Ubisoft
2. XCOM ENEMY UNKNOWN COMPLETE ED. ■ Estrategia / Acción Táctica ■ 2K Games
3. FALLOUT 4 ■ Rol ■ Bethesda
4. THE SIMS 4 (DESCARGA) ■ Simulación ■ EA
5. THE SIMS 4 GET TO WORK ■ Simulación ■ EA
6. SIMCITY COMPLETE EDITION (DESCARGA) ■ Estrategia ■ EA
7. RESISTANCE AVALON ■ Estrategia ■ Indie Boards & Cards
8. BATTLEFIELD 4 PREMIUM EDITION ■ Acción ■ EA
9. TITANFALL DELUXE (DESCARGA) ■ Acción ■ EA
10. TOM CLANCY'S THE DIVISION (GOLD ED.) ■ Acción ■ Ubisoft

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Febrero de 2016.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 RISE OF THE TOMB RAIDER

N



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ C. DYNAMICS / EIDOS / SQUARE ENIX ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



Impresionante regreso de Lara Croft en un juegazo espectacular en todos los apartados: gráficos, acción, escenarios, historia... Si te gustan la acción y la saga, es un juego imprescindible.

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

3 DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CAPCOM ■ KOCH MEDIA ■ 29,95 €



La adaptación a PC del JDR japonés de Capcom sorprende por su buen resultado técnico, su profunda historia y sus numerosos detalles de originalidad en el diseño de su jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 88

4 FALLOUT 4

=



■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

9 JUST CAUSE 3



■ ACCIÓN ■ AVALANCHE STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



Explosiones y desparrame en un enorme mundo abierto en el que tu gancho y tus armas lo pueden lograr casi todo. Si quieres acción desenfrenada, divertida y de alta intensidad, es tu juego.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 81

10 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED ■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra y un juegazo imprescindible. No te lo pierdas si eres fan del género.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 MGS V THE PHANTOM PAIN



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ KOJIMA PRODUCTIONS ■ KONAMI ■ 59,95 €



La última aventura de Snake -quizá la última de verdad- se convierte en un prodigio de rejugabilidad y con un diseño espectacular en su mundo abierto. Una pasada de juego que debes probar.

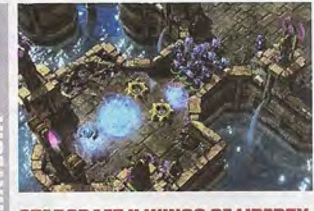
■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 XCOM 2



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE 2 ■ 49,99 €



El regreso de la guerra contra los aliens nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación profunda de los enemigos, el apartado gráfico, las nuevas opciones tácticas, la personalización, las herramientas a nuestra disposición, la dificultad del desafío... ¡Es una pasada!

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90



5 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT QUEBEC
■ UBISOFT ■ 59,95 €



Los gemelos Frye constituyen un perfecto tándem para la acción de uno de los juegos de la saga «Assassin's Creed» más logrados en la trama, jugabilidad y opciones.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 90

6 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

7 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

8 DIRT RALLY



■ VELOCIDAD / SIMULACIÓN ■ CODEMASTERS
■ CODEMASTERS ■ 49,99 €



Codemasters vuelve por sus fueros con el regreso al estilo del clásico «Colin McRae» que creó escuela en el género de la velocidad. «DiRT Rally» es mucho más que un digno heredero.

■ COMENTADO EN MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86

12 SHOVEL KNIGHT



■ ARCADE / PLATAFORMAS ■ YACHT CLUB GAMES
■ BADLAND ■ 19,95 €



Los jugadores más veteranos estarán encantados con las plataformas y los píxeles de «Shovel Knight», un juegazo indie que llega ahora en edición física de lujo a las tiendas..

■ COMENTADO EN MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 85

13 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

14 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K
■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

15 STREET FIGHTER V



■ ACCIÓN / LUCHA ■ CAPCOM
■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



El esperado regreso de «Street Fighter» ha tenido un lastre importante con problemas técnicos con los servidores y unos contenidos muy cortitos. El juego es bueno, pero incompleto.

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 65

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 176 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

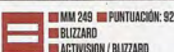
ESTRATEGIA

De nuevo, la lista de estrategia repite posiciones y títulos. Tampoco es de extrañar, con «StarCraft II Legacy of the Void» siendo uno de los mejores juegos del género de 2015.



1 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

48% de las votaciones

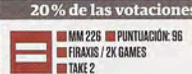


MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD



2 XCOM ENEMY WITHIN

20% de las votaciones

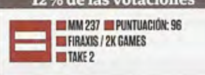


MM 226 PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



3 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

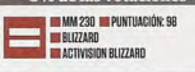
12% de las votaciones



MM 237 PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

4 HEARTHSTONE

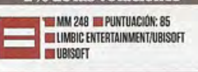
8% de las votaciones



MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 MIGHT & MAGIC HEROES VII

2% de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 85
LIMBIC ENTERTAINMENT/UBISOFT
UBISOFT

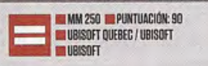
ACCIÓN

Otro género que este mes ha estado en calma es el de la acción. En lo más alto sigue «Syndicate», con los hermanos Frye convertidos en reyes de Londres, y de la misma lista de acción.



1 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

39% de las votaciones



MM 250 PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT QUEBEC / UBISOFT
UBISOFT



2 GRAND THEFT AUTO V

35% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



3 JUST CAUSE 3

15% de las votaciones



MM 250 PUNTUACIÓN: 81
AVALANCHE STUDIOS / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 RAINBOW SIX SIEGE

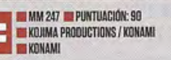
6% de las votaciones



MM 250 PUNTUACIÓN: 82
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
UBISOFT

5 MGS V THE PHANTOM PAIN

5% de las votaciones



MM 247 PUNTUACIÓN: 90
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
KONAMI

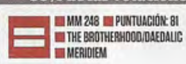
AVENTURA

Donde no esperábamos mucho movimiento era en la aventura, pero para nuestra sorpresa el regreso de «Resident Evil» ha gustado más de lo que se podía imaginar. ¡Se ha colocado segundo!



1 STASIS

36% de las votaciones

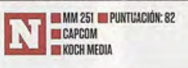


MM 248 PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM



2 RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

32% de las votaciones

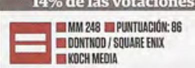


N MM 251 PUNTUACIÓN: 82
CAPCOM
KOCH MEDIA



3 LIFE IS STRANGE

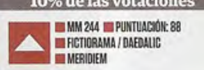
14% de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 86
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 DEAD SYNCHRONICITY

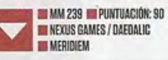
10% de las votaciones



MM 244 PUNTUACIÓN: 88
FICTIORAMA / DAEDALIC
MERIDIEM

5 RANDAL'S MONDAY

8% de las votaciones



MM 239 PUNTUACIÓN: 90
NEXUS GAMES / DAEDALIC
MERIDIEM

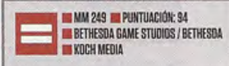
ROL

Sí, «Fallout 4» sigue arriba del todo, pero la cosa se ha animado en los puestos siguientes, con Geralt de Rivia recuperando posiciones y un «Dragon's Dogma Dark Arisen» que ha entrado con fuerza.



1 FALLOUT 4

42% de las votaciones



MM 249 PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA



2 THE WITCHER 3 WILD HUNT

22% de las votaciones

MM 244 PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



3 DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

20% de las votaciones

N MM 251 PUNTUACIÓN: 88
CAPCOM
KOCH MEDIA

4 PILLARS OF ETERNITY

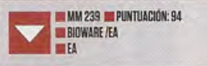
11% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

5 DRAGON AGE INQUISITION

5% de las votaciones



MM 239 PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

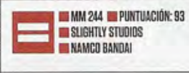
VELOCIDAD

¡Parece que «Project CARS» ya empieza a sentir a sus perseguidores! Y es que la lista se anima con la entrada a toda velocidad de «DiRT Rally» en la segunda plaza, lo que ha calentado también a otros juegos.



1 PROJECT CARS

33% de las votaciones

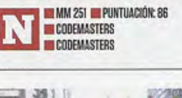


MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 DIRT RALLY

30% de las votaciones



N MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS



3 GRID AUTOSPORT

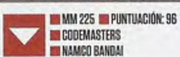
26% de las votaciones



MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

4 F1 2013

9% de las votaciones



MM 225 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 F1 2014

3% de las votaciones

MM 237 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

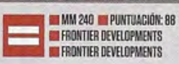
SIMULACIÓN

El universo de la simulación sigue comandado por «Elite: Dangerous». El resto de la lista también permanece inalterado. Veremos si en las próximas semanas hay movimiento.



1 ELITE: DANGEROUS

34% de las votaciones

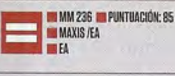


MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
FRONTIER DEVELOPMENTS
FRONTIER DEVELOPMENTS



2 LOS SIMS 4

30% de las votaciones



MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
MAXIS /EA
EA



3 WORLD OF WARPLANES

20% de las votaciones



MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
WARGAMING.NET
WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5

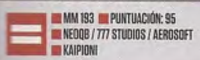
12% de las votaciones



MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
UBISOFT ROMANIA
UBISOFT

5 MICROSOFT FLIGHT

4% de las votaciones



MM 193 ■ PUNTUACIÓN: 95
NEOQB / 777 STUDIOS / AEROSOFT
KAIPIONI

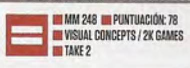
DEPORTIVOS

La competición parece que seguirá siendo dominada por «NBA 2K 16» durante mucho tiempo, habida cuenta de la escasez de nuevos rivales y su abrumadora preferencia por los fans.



1 NBA 2K16

38% de las votaciones

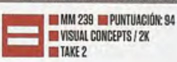


MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2



2 NBA 2K15

23% de las votaciones

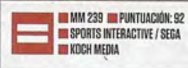


MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
VISUAL CONCEPTS / 2K
TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

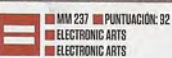
20% de las votaciones



MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
KOCH MEDIA

4 FIFA 15

17% de las votaciones

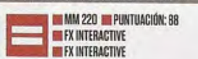


MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



5 FX FÚTBOL

2% de las votaciones



MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
FX INTERACTIVE
FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
43% de las votaciones	29% de las votaciones	18% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM



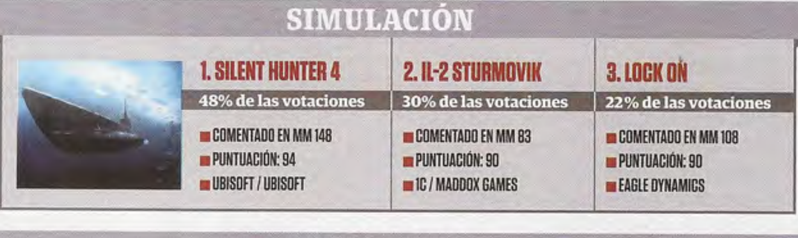
ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
52% de las votaciones	25% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN



VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE



SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
48% de las votaciones	30% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
42% de las votaciones	33% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC

Tablet Spectrum Optimux XR 13,3" IPS Quad Core 2Gb+32Gb

¡Una espectacular tablet Android con todas las prestaciones imaginables!

229,95 €







› CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla: 13,3" 1920x1080 IPS
- Procesador: Quad Core 1,4Ghz
- Sistema operativo: Android 4.4
- Conectividad: BT, WiFi
- Memoria: 2Gb / 32Gb
- Cámara: 5Mpx / 2Mpx
- Batería: 10000mAh
- Otros: HDMI

Gafas VR Lakento v2 + 2 juegos

La nueva versión de las gafas Lakento te hará disfrutar a tope de la RV en casa con tu móvil. ¡Más fácil imposible!

› CARACTERÍSTICAS:

- Para smartphones desde 4 a 6 pulgadas, iOS y ANDROID.
- Lentes de 42 mm con una altísima calidad de visión.
- Cuenta con dos botones para el control de aplicaciones, como Google Cardboard App y Sharks VR.
- Incluye dos juegos de última generación: Sharks VR y House of Terror AR, con los que se podrá experimentar el 3D y la realidad virtual así como la realidad aumentada.
- Permiten ver cualquier película que tengas en el móvil convirtiéndolo en una TV de 300 pulgadas.

› SHARKS VR:

- En el juego buceamos en un arrecife, se puede simplemente bucear (los tiburones no atacan) y nuestro objetivo será sacar fotos de toda la fauna del arrecife.
- Si seleccionamos la opción jugar, los tiburones nos atacarán y podremos disparar arpones para defendernos.

› HOUSE OF TERROR VR:

- Una aventura de terror en la que tendrás que escapar de la maldición de la casa. Recorre oscuros cuartos haciendo uso de tu linterna. Evita los monstruos que tratarán de atraparte mientras investigas el misterio de la casa para poder escapar.

58,95 €



Smartphone Blusens Smart Elegance 5" Quad Core 1Gb+24Gb 13Mpx 4G

Con el smartphone Blusens Smart Elegance podrás utilizar hasta dos tarjetas SIM de cualquier operadora sin ataduras.

119,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla IPS de 5" multi-táctil capacitiva
- Resolución de 1280x720.
- CPU de cuatro núcleos.
- 1Gb de RAM.
- Memoria flash interna de 8Gb, incluye tarjeta microSD de 16Gb.
- Android 5.1 Lollipop.
- Google Play, comunidad con miles de aplicaciones y juegos gratuitos y de pago.
- Soporte de archivos HD en formato H264/MK.
- Batería de 2.150 mAh.
- Cámara frontal de 5Mpx, trasera Sony Exmor de 13Mpx con flash.
- Sensores de proximidad, movimiento y auto rotación (acelerómetro 360°)

› CONECTIVIDAD:

- Bandas 4G: 1, 3, 7, 20.
- WCDMA 900/2100, GSM 850/900/1800/1900.
- GPRS, EDGE; HSPA.
- Wi-Fi 802.11 b/g/n.
- Bluetooth 4.0.
- GPS.

› CONEXIONES:

- Ranuras para tarjetas SIM (Dual).
- Puerto micro-USB 2.0.
- Lector de tarjetas Micro-SD (hasta 32Gb).
- Micrófono.
- Altavoz, salida de audio para auriculares.

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Auriculares estéreo Gioteck HC3 PS4/PS3/X360/PC

Unos auriculares de gran calidad sonora para todas tus consolas y ordenador, a un precio increíble.

28,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Auriculares estéreo multiplataforma compatibles con PlayStation 4, PlayStation 3, PC, Mac, Xbox 360 y Xbox One (en XONE requiere adaptador, de venta por separado).
- Micrófono flexible con captación de sonido de chat clara.
- Controles de audio independientes para ajustar volumen y chat de voz.
- Diseño ergonómico con diadema acolchada y ajustable.



Teclado PC Gaming PCCL-200ES Nacon

Un teclado para jugar con estilo propio, gracias a sus teclas de macro y retroiluminación.

34,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- 5 teclas de macro específicas que guardan las combinaciones de teclas y su orden aunque desconectes el teclado del PC.
- 3 perfiles de juego, para que puedas asignar distintas configuraciones de macros para distintos juegos.
- Grabación de macros basada en hardware; no requiere instalación de software.
- Teclas retroiluminadas en azul para un juego perfecto en la oscuridad.
- Funciones de bloqueo de las teclas Windows + Multimedia.
- Acabado suave al tacto.
- Disposición QWERTY.
- Compatible con Windows XP®/ Vista®/7/8/10.
- Cable: 150 cm aprox.

Auriculares Mad Catz E.S. Pro 1 Gaming Earbuds

Nunca has jugado con una calidad pro como la de estos auriculares, de tamaño mínimo y listos para eSports.

49,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Auriculares estéreo de 13.5mm y conexión Jack de 3.5mm compatible con smarthphones y tablets, además de la mayoría de consolas como PlayStatation 4 o Xbox One (mando original de Xbox One requiere adaptador de venta por separado, los nuevos mandos tienen conexión 3.5mm de serie).
- Cable de dos metros de longitud.
- Cable bifurcado con conexiones separadas de micrófono y sonido para compatibilidad en PC.
- Micrófono incorporado con controles de volumen y silenciado, compatible con llamadas manos libres en teléfonos.
- Segundo micrófono omnidireccional extraíble con supresión de sonido ambiente.

micromanía

¡Lo hemos probado!

TABLET SPECTRUM OPTIMUX XR 13,3" IPS

Seguro que piensas que las mejores tablets son siempre las más caras, pero esa opinión cambiará cuando pruebes la Spectrum optimux XR 13,3" IPS exclusiva de GAME. Una tablet Android con las mejores prestaciones y resolución FullHD, a un precio increíble.

SMARTPHONE BLUSENS SMART ELEGANCE 5"

Navega, descarga, escribe tus mensajes, actualiza tus redes sociales... Esto lo puedes hacer con cualquier smartphone, sí, pero no todos los smartphone tienen la opción de usar dos tarjetas SIM de cualquier operadora y sin ataduras, como el Smart Elegance 5" BluSens.

GAFAS VR LAKENTO V2

La Realidad Virtual Doméstica con sello español tiene un nombre: Lakento, y ahora está disponible la nueva versión de sus gafas, para usar con tu móvil y sumergirte en los juegos y las películas como nunca habías hecho hasta ahora. ¡Sí, es posible disponer de la tecnología más vanguardista por muy poco dinero!

AURICULARES ESTÉREO GIOTECK HC3

Si buscas unos auriculares todoterreno, versátiles como pocos, para todas tus consolas y PC y a un precio irresistible, nada mejor que los Gioteck HC3. Ya trabajaes con PC o Mac, y juegues en Xbox o PlayStation, se adaptan a cualquier máquina con la máxima comodidad.

TECLADO PC GAMING PCCL-200ES NACON

Cualquier jugón de PC sabe que contar con un buen teclado es imprescindible, pero si además puedes personalizar tu estilo gracias a botones de macro y cuenta con retroiluminación, para largas sesiones de juego, el PCCL-200ES de Nacon es una opción perfecta.

AURICULARES MAD CATZ E.S. PRO 1 GAMING EARBUDS

Si estás pensando en entrar en el mundo de los eSports, además de con tus habilidades de jugador necesitas contar con un buen equipamiento, y para estar en contacto con los miembros de tu equipo nada mejor que unos auriculares tan sensacionales como estos Mad Catz.


SENT

HOMEFRONT THE REVOLUTION

¡Libera Filadelfia, libera América!

Lo imposible, ocurrió. Es 2029 y América fue invadida hace cuatro años por el ejército coreano. Filadelfia intenta liberarse del yugo, pero la resistencia necesita sumar reclutas. ¿Te alistas?

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Crytek/Dambuster/D.S.
- **Fecha prevista:** 20 de mayo de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción ambientado en la **ciudad de Filadelfia, en 2029, ocupada por invasores coreanos.**
- **Las misiones serán de guerra de guerrillas**, intentando evitar la confrontación directa.
- Podrás entrenar habilidades y **mejorar armas con los recursos robados** al enemigo.
- El **modo de juego Resistencia** se centrará en la acción cooperativa entre cuatro jugadores.
- Podrás **manejar varios vehículos**, como motos y furgonetas.

El accidentado desarrollo de «Homefront. The Revolution» –con cambios de nombre del estudio, la adquisición de la licencia y el propio estudio, más varios recursos de Crytek, por parte de Deep Silver– está a punto de finalizar felizmente. Dambuster y Deep Silver estrenan beta del juego que llegará el próximo mayo, perpetúa el universo «Homefront» con una nueva perspectiva de la acción y tiene visos de convertirse en uno de los juegos más atractivos de la primavera. Así que si tienes intención de unirte a la resistencia y liberar Filadelfia, sigue leyendo...

Han pasado cuatro años desde la invasión de Amércia por el EPC –Ejército Popular de Corea– y dos desde los acontecimientos del enterior juego de la saga. El EPC ha perdido varios estados de EE.UU. incluyendo Alaska y Hawai a manos de los americanos, así que el grueso de las fuerzas invasoras se han centrado en el Este del país, con Filadelfia como su base principal de operaciones. Y allí tendrás que contactar con la resistencia, reorganizarla, potenciarla y empezar a hacer frente al invasor mediando la milenaria guerra de guerrillas. Cuando el enemigo te supera en número, equipo y preparación, es la única salida para devolver la libertad a tu pueblo. Si aceptas el desafío, claro...

Zonas de riesgo

El mundo de juego, la ocupada ciudad de Filadelfia, estará perfectamente recreada en el juego, aunque con notables diferencias sobre la actual. Si bien Dambuster ha apostado por el realismo de los escenarios, las zonas en que se dividirá la ciudad harán que su aspecto real varíe de lo que veremos. El centro de la ciudad será la Zona Verde de «Homefront The Revolution», el lugar controlado por el EPC donde se asientan sus in-





¡América vive bajo el invasor coreano! Dos años después de la invasión, debes organizar la resistencia en la ciudad de Filadelfia y diseñar ataques de tus guerrillas para vencer al enemigo. Será difícil, pero liberarás a tu país.



¿Prefieres liberar Filadelfia jugando sólo o con amigos? Si apuestas por la campaña, la IA se encargara de desarrollar la trama . Si apuestas por el modo Resistencia, tendrás que buscarte a tres amigos para formar un equipo.



¡El enemigo está bien equipado! La guerra de «Homefront» será desigual. No eres un soldado, sino un guerrillero, y el enemigo está armado hasta los dientes. Cuidado.



No eres un supersoldado. ¡Lucha con tus compañeros! Esta no es una guerra normal. Es una lucha por la libertad. Es un conflicto de guerrillas. Prepárate para apoyat a tus compañeros de misión durante el combate.

fraestructuras y donde el invasor vive con todas las comodidades: agua, electricidad... La Zona Amarilla será donde viva la mayoría de la población, pero en la práctica es considerada como un gueto donde los invadidos sobreviven como pueden. Las patrullas, cámaras y drones de vigilancia son constantes. La Zona Roja es donde manda la resistencia, y está a las afueras de Filadelfia, en un área llena de ruinas, arrasada por bombardeos y donde moverse no es fácil, pues el terreno está fracturado.

Aquí podrás organizar emboscadas, moverte en moto o coches –con alguna dificultad–, pero también es donde el EPC no hará preguntas ni detenciones y tirará a matar si te detectan.

El mundo de juego, en realidad, es abierto y podrás moverte por todas partes sin límites, más que los que te pongan los enemigos y el riesgo que desees correr. Pero en plena misión no será habitual que te pongas a explorar como si anduvieras por el campo, ¿no?

Guerrilleros en lucha

Considerando la desigualdad de la guerra, don un enemigo bien armado y equipado, la motivación por la libertad es tu arma más importante. Las misiones no serán de enfrentamiento directo, porque lo más seguro es que no durases mucho. Así que tendrás que llevar a cabo labores de sabotaje, infiltración, emboscadas, robos de armas, etc. y, así, ayudar a la resistencia minando los recursos y la moral del EPC. Las misiones casi siempre te harán trabajar con un equipo de guerrilleros

ORGANIZA LA RESISTENCIA CON TUS AMIGOS

El modo Resistencia es el último desvelados por Dambuster y se centra en la acción cooperativa online. Podrás afrontar misiones cooperativas con tres amigos más para enfrentarte al enemigo, logrando recompensas y mejoras de equipo y armamento.



La configuración de los personajes habrá de realizarse acorde a los objetivos de las misiones. No será lo mismo participar en una emboscada a un convoy del EPC, que asegurar una posición en uno de los barrios de la ciudad.



La personalización de las armas será otro elemento a tener en cuenta En Resistencia tendrás diferentes personajes, progresión, clases y mejoras que en la campaña. Y además Dambuster asegura que el nivel de dificultad será alto.



El centro de la Resistencia será tu hogar y tu refugio. Herranientas, armas, información, entrenamiento... y seguridad. Cuida de tus compañeros, los necesitas.



Si no hay balas, la gasolina será igual de efectiva. En una guerra tan desigual, cualquier herramienta será útil contra el enemigo. El cóctel Molotov será uno de los recursos más habituales a la hora de combatir.



"Organiza la resistencia en Filadelfia contra el EPC coreano, en una guerra de guerrillas"

que te cubrirán y los que cubrirás, pero si quieres que el desafío sea aún mayor y más realista, esto que en campaña lo hará la IA, en el modo Resistencia, que condensa la esencia del juego, se hará con tres jugadores más en modo cooperativo... y será de aúpa.

Resistencia es la vertiente multijugador de «Homefront. The Revolution» y se centrará en la acción cooperativa, como hemos dicho. Dambuster asegura que ésta será la verdadera experiencia de juego e intentará ser muy realista en lo que afecta a la difcultad. Vamos, que tendrás que entrenar, practicar y dominar con tu equipo múltiples tácticas para no caer a las primeras de cambio ante el enemigo. Literalmente dicen que será similar a «Dark Souls» en lo que afecta a la dificultad, así que calcula lo que nos puede esperar en las calles de Filadelfia.

Dentro de poco podremos, por fin, meternos en el pellejo de Ethan Brady, el guerrillero más novato de la resistencia de Filadelfia, y demostrar nuestra valía para liberar a los Estados Unidos de la tiranía. ¡Prepárate! **A.P.R.**



La mayoría de las misiones del juego evitarán el enfrentamiento directo. Tu enemigo te supera en número y arsenal, así que los ataques quirúrgicos, precisos y de infiltración serán las misiones más habituales.



Las emboscadas serán muy efectivas. A veces harás más daño al enemigo con un rifle de francotirador que con un enfrentamiento directo. La táctica será vital.

UN GUERRILLERO MÁS PREPARADO



Como es habitual en los últimos tiempos, «Homefront The Revolution» tiene una promoción con contenidos extra para aquellos que reserven el juego ya, que estarán disponibles en el momento del lanzamiento, el próximo 20 de mayo. El paquete Revolutionary Spirit te permitirá obtener diseños exclusivos y componentes avanzados para el personaje en el modo cooperativo de juego, con armas, explosivos y mirillas para tus armas. Nunca vendrá mal una ayudita extra para hacer frente al Ejercito Popular de Corea.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

TOTAL WAR WARHAMMER

La saga más épica de estrategia bélica se alía con el universo de fantasía más popular. ¡Probamos lo más nuevo de Creative Assembly!

MASTER OF ORION

El clásico de estrategia se actualiza. El próximo mes te contamos cómo será la nueva versión de «Master of Orion».

NEED FOR SPEED

Ya llega al PC el reinicio de la saga de velocidad más popular del momento. Viaja con nosotros a Ventura Bay.



TOM CLANCY'S THE DIVISION

Nueva York está preciosa en esta época del año: sus epidemias, sus saqueos, sus agentes, sus tiroteos... ¿Te apuntas?

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

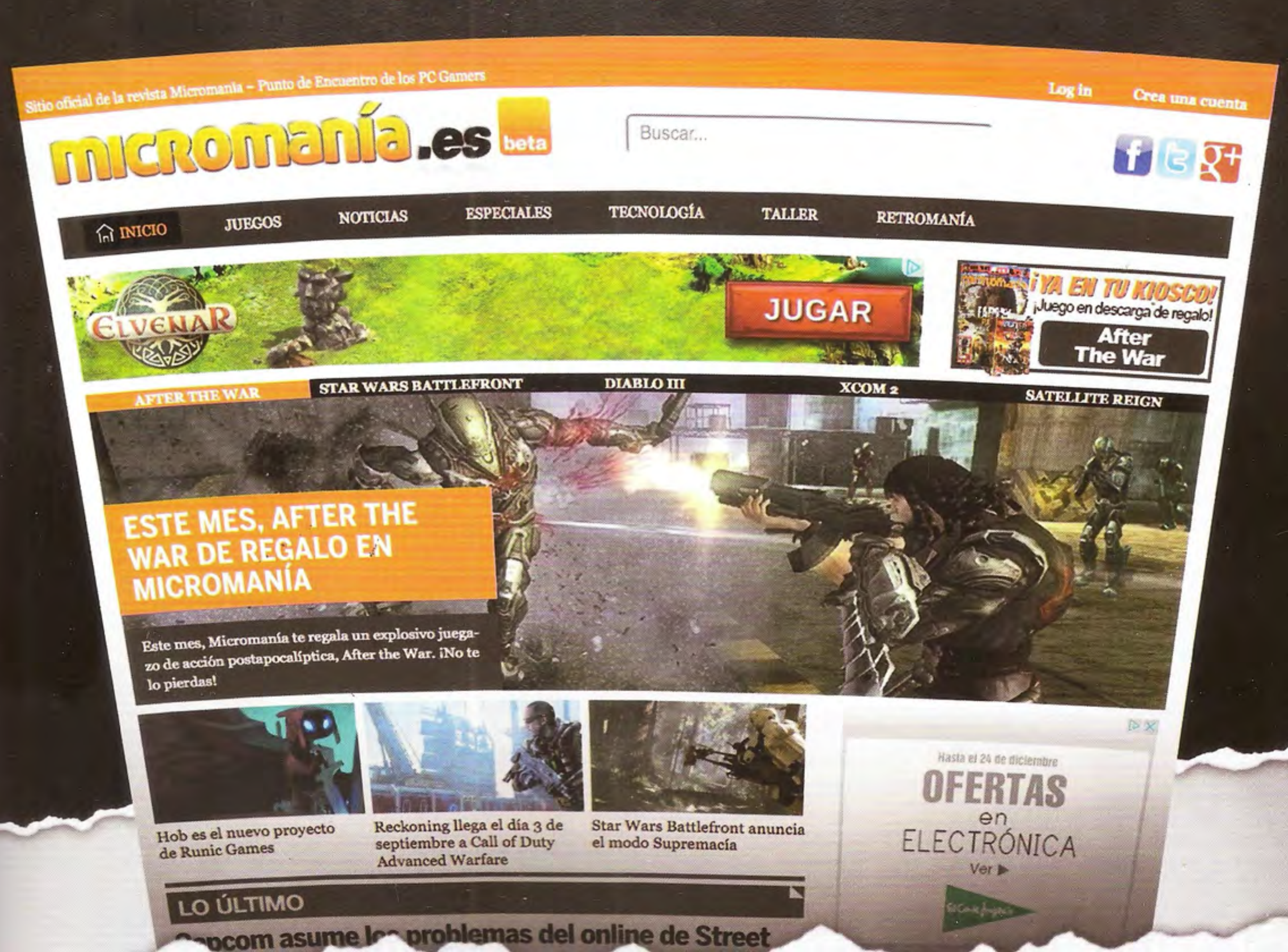
Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2016
Printed in Spain



Sitio oficial de la revista Micromanía – Punto de Encuentro de los PC Gamers
Log in
Crea una cuenta
micromanía.es beta
Buscar...
INICIO
JUEGOS
NOTICIAS
ESPECIALES
TECNOLOGÍA
TALLER
RETROMANÍA
ELVENAR
JUGAR
¡YA EN TU KIOSCO!
¡Juego en descarga de regalo!
After The War
AFTER THE WAR
STAR WARS BATTLEFRONT
DIABLO III
XCOM 2
SATELLITE REIGN
ESTE MES, AFTER THE WAR DE REGALO EN MICROMANÍA
Este mes, Micromanía te regala un explosivo juegazo de acción postapocalíptica, After the War. ¡No te lo pierdas!
Hob es el nuevo proyecto de Runic Games
Reckoning llega el día 3 de septiembre a Call of Duty Advanced Warfare
Star Wars Battlefront anuncia el modo Supremacía
Hasta el 24 de diciembre
OFERTAS
en
ELECTRÓNICA
Ver ▶
LO ÚLTIMO